

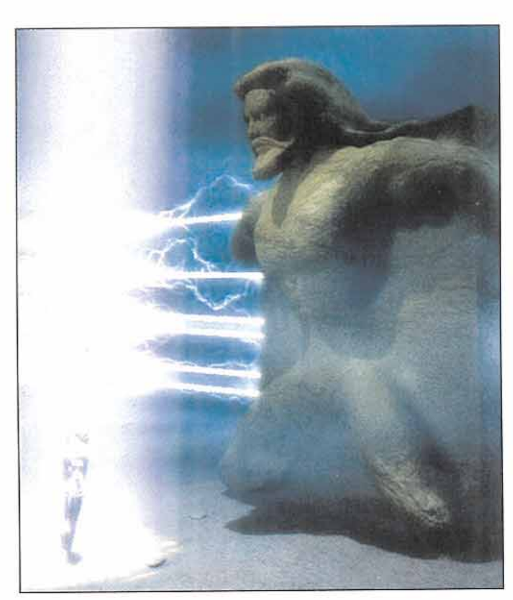
AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 39
INCLUYE
CD-ROM
650 PTAS
MICRO
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
REPORTAJE
V2000
David Braben vuelve a la acción
PATAS ARRIBA
The Curse of Monkey Island
Adiós Lechuck, adiós
INFORME Especial
Tarjetas 3D
Lleva al límite tu ordenador
CHECKPOINT
Ubi Soft
Criterion Studios
Redline
REDLINE RACER
Desvelamos los proyectos secretos de Criterion Studios
Dale gas a tu PC
8 426239 020312 00039

 u  a

Año XIII - Tercera época - Número 39 - Abril 1998







Cambiar es bueno. Y aunque, hasta ahora, creemos firmemente que los que hacemos Micromanía somos los primeros en intentar mejorar las cosas de continuo, siempre queremos llegar un poco más allá. Los cambios siempre representan una evolución, de la que se aprende para mejorar aún más. Y comenzar así el recibimiento de este mes no es una cuestión de una apetencia inusitada por filosofar.
En el número de Micromanía que tenéis en las manos, descubriréis varios cambios y novedades respecto a meses anteriores. Todo ha sido buscado con un único objetivo: hacer la revista más amena, informativa e interesante. Pero, por supuesto, satisfaciendo siempre la demanda del lector exigente que sabemos que Micromanía tiene. Una mayor variedad y dinamismo que, al mismo tiempo, no afecte lo más mínimo a la calidad de la información.
Y esto no ha hecho más que empezar. Nuestra intención es dar aún más sorpresas a todos aquellos que disfrutáis mes a mes leyendo Micromanía. Y, posiblemente, ya hayáis descubierto la primera, aunque sea fuera de las páginas de la revista propiamente dicha.
El mes pasado concluyó, con la última entrega, el coleccionable de "La Pequeña Gran Historia del Videojuego". Así que, nos pusimos a pensar y decidimos que lo mejor era tocar un tema que, últimamente, se nos venía resistiendo por cuestión de espacio en páginas interiores: soluciones y trucos para los mejores juegos del momento.
Nace así una serie de libros en los que encontraréis una recopilación, mes a mes, de diversos juegos y géneros, buscando cubrir la demanda más amplia posible.
Cambiar es bueno, sí. Pero no penséis por ello que las habituales secciones, reportajes, informes y entrevistas, que las críticas y previews, las noticias y todo lo que os gusta de la revista va a dejar de existir. En absoluto. Por eso, y aunque, tal y como lo avisamos el mes pasado, las sorpresas continuarán, la mejor prueba de que los contenidos de Micromanía seguirán siendo de interés para todos sus lectores comienza al pasar la página.
Sin más preámbulos, disfrutad de este número de Micromanía y, estad muy atentos al futuro. Nos vemos, como siempre, o puede que mejor que siempre, el mes que viene.

r i o 39

650 ptas. (IVA incluido)

76 INFORME ESPECIAL

V2000 Y DAVID BRABEN

Os traemos un fantástico reportaje sobre el nuevo juego que David Braben y el equipo de Frontier tienen en desarrollo. «V2000» se inspira en un clásico, diseñado por el mismo Braben –«Virus»– y que estará listo para finales de año. Además, os presentamos una entrevista en exclusiva con el propio David Braben, que nos cuenta sus perspectivas de futuro.





82 MEGAJUEGO

FIGHTING FORCE

Una revisitación de los arcades de lucha más clásicos, desarrollado por Eidos. En estas páginas podréis comprobar las excelencias de este juego 3D, que aporta un nuevo punto de vista a títulos de semejante factura. Todos los pros y los contras, aquí, en estas páginas.







127 PATAS ARRIBA

LANDS OF LORE II Y THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Terminar con la maldición de Luther ya no será problema con la segunda entrega del Patas Arriba, así como no será tampoco difícil terminar las nuevas aventuras de Guybrush, el intrépido aprendiz de pirata de la Isla del Mono, al rescate de su amada.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS

REDLINE RACER



Velocidad es lo único que sentiréis montados en las increíbles motos de «Redline Racer». Éste es un programa totalmente arcade en el que el manejo de la motocicleta se convierte en algo fundamental para poder llegar "de una pieza" a la meta.

Los escenarios por los que correréis son de lo más variado –montaña, playa, campo, ciudad...–. Pero eso no es todo. Competiréis con los pilotos más experimentados y contra motos de distintas características.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 200, 32 MB de RAM y 3Dfx.
CONTROLES:

Acelerador:	Shift Izquierdo
Freno:	Control Derecho
Giro Izq./Dcha.:	Cursores
Turbo:	A
Aviso:	Z

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad REDLINE RACER y pulsad sobre la opción EJECUTAR del menú.

F-I RACING SIMULATION



A los mandos de un Ferrari disfrutaréis de la velocidad y las vertiginosas curvas de los circuitos más sinuosos del campeonato mundial de monoplazas de Fórmula 1.

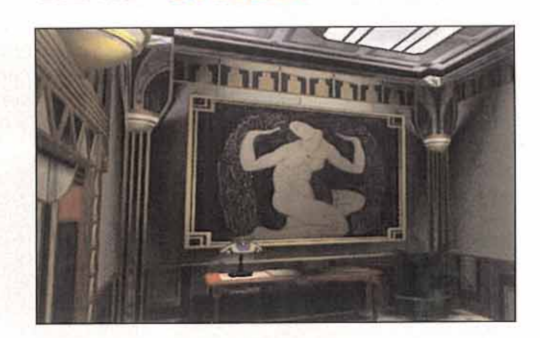
Disfrutad de uno de los mejores simuladores. Podréis cambiar todos los aspectos técnicos del coche para adecuarlo a vuestra manera de conducir, desde la suspensión, hasta la altura de los alerones laterales. Una vez dentro del coche, y en plena carrera, comprobaréis que no es tan fácil como parece.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 200, 32 MB de RAM, 3Dfx.
CONTROLES:

Acelerador:	A
Freno:	Z
Izquierda:	,
Derecha:	.
Vistas:	F2

EJECUCIÓN (WIN 95 CON D3D):
Desde el directorio F1 del CD teclead F1_D3DV5.
EJECUCIÓN (WIN 95 CON 3Dfx):
Desde el directorio F1 del CD teclead F1VOO.

BLACK DAHLIA



Un asesino en serie anda suelto. La prensa le ha apodado con el nombre de Torso Killer. Sus asesinatos mantienen en jaque a toda la ciudad y asustados a todos los ciudadanos. Pero de buenas a primeras se dejan de tener noticias de más víctimas y todo parece volver a la normalidad.

Veinte años después, los asesinatos vuelven, y esta vez no hay más remedio que dar con "Torso Killer" para evitar la matanza que se supone caerá de nuevo sobre la ciudad.

Un detective novato será el encargado de resolver los asesinatos en serie. Poco a poco se dará cuenta que hay más de una persona implicada y todo se complica hasta llegar a un punto en el que no podréis dejar de jugar.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 8 MB de RAM, CD-ROM 4X
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM, CD 12X, DVD
CONTROLES: Ratón.
EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD seleccionad BLACK DAHLIA y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE QUAKE II

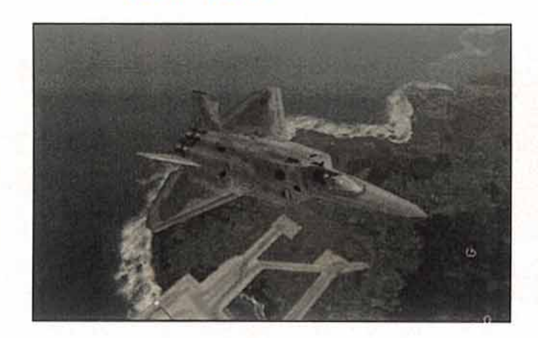
Este mes vamos a dejar de momento las soluciones de juegos clásicos, para ofreceros todos los trucos y pistas para que lleguéis al final del éxito de ventas «Quake II». Seguro que a muchos de vosotros os encanta este prodigio de la programación, pero en algún momento os habéis encontrado con dificultades a la hora de pasar alguno de los niveles del juego. Pues para que esto no os vuelva a ocurrir os desvelamos las debilidades de vuestros adversarios, las armas que debéis utilizar y los daños que causa cada una y un sin fin de trucos para haceros más fácil vuestro deambular por las catacumbas tridimensionales. Por si esto fuera poco, dentro del directorio Q2SOL se encuentra el subdirectorio PATCHES con las últimas mejoras del juego y algunos nuevos niveles para el mismo.







F-22 RAPTOR



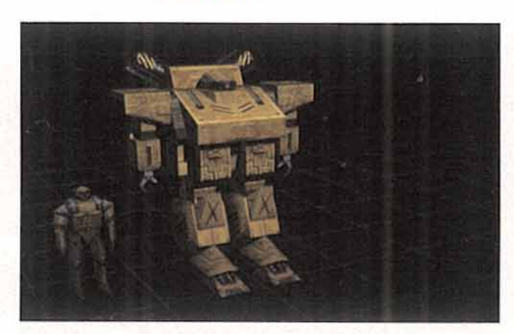
Movimientos suaves, acrobacias increíbles, armas mortíferas y agresividad en todos los aspectos. Éstas son las características más notables del F22, y aquí os ofrecemos la demo del «F-22 Raptor», el simulador de aviación basado en este aparato.
En la versión no registrada que os ofrecemos sólo podréis realizar un par de misiones.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM, 60 MB de disco duro.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 200, 32 MB de RAM, 60 MB de disco duro.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Piloto Automático:	A
Fuego:	Espacio
Armas:	1-4
Motor:	5-9

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad F22 RAPTOR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de la barra de tareas de Windows 95, seleccionar la carpeta PROGRAMAS, NOVALOGIC, F22 RAPTOR DEMO y pinchad sobre el botón F22 RAPTOR DEMO.

HEAVY GEAR



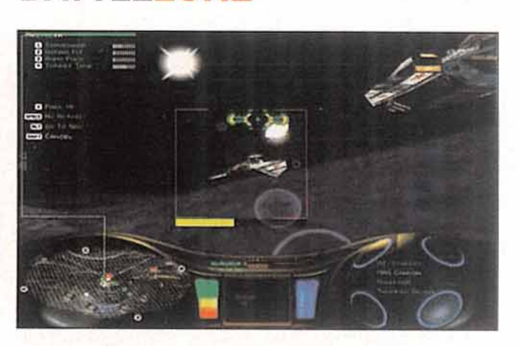
En un futuro no muy lejano, los ejércitos cambian de política y las guerras se disputan en campos de batalla gigantescos en los que las tropas están formadas por monstruosos robots manejados por soldados.
En la demo se os proporcionan dos misiones en las que tendréis que recuperar una base tomada por el enemigo y en la segunda deberéis rescatar a un soldado atrapado.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, 75 MB de disco duro.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM, 75 MB de disco duro.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Giro:	Ratón
Fuego:	Botón Izq. ratón
Armas:	Botón Dcho. ratón

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad HEAVY GEAR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de herramientas de Windows 95, pinchad sobre el botón INICIO, PROGRAMAS, HEAVY GEAR DEMO y sobre el icono HEAVY GEAR DEMO.

BATTLEZONE



Os ofrecemos un auténtico simulador de tanques futurista llamado «Battlezone». Con él arrasaréis ciudades, tropas enemigas, fortines, ejércitos y todo lo que se os ponga por el camino. Su mayor característica es la de combinar el modo arcade con el típico juego de estrategia, de tal forma que el resultado es un programa de lo más completo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
PENTIUM 90, 16 MB de RAM, 50 MB de disco duro.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM, 50 MB de disco duro, 3Dfx.
CONTROLES:

Avanzar:	W
Marcha atrás:	S
Izquierda:	A
Derecha:	D
Fuego:	Botón Izq. ratón
Giro:	Ratón

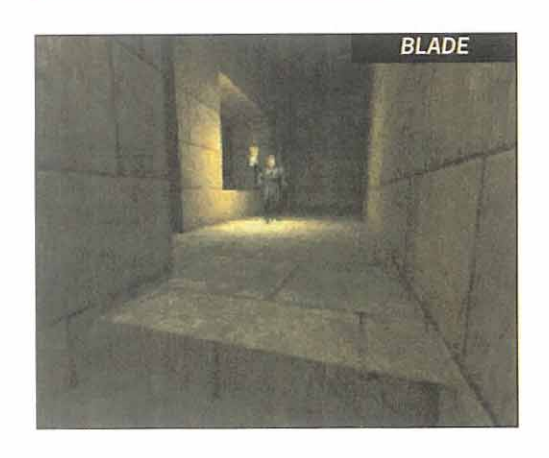
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad BATTLE ZONE y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de herramientas de Windows 95, pinchad sobre el botón INICIO, PROGRAMAS, BATTLEZONE DEMO y sobre el icono BATTLEZONE DEMO.

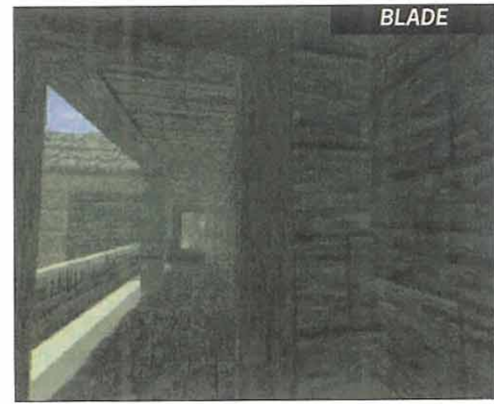


SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

PREVIEWS


BLADE


BLADE


EUROPEAN AIR WAR

BLADE

Con el nombre de «Blade» se presenta un arcade en 3 dimensiones desarrollado plenamente en España, en el que además de deambular por pasillos llenos de enemigos, deberéis tener gran habilidad a la hora de entablar combates cuerpo a cuerpo.
Además de la gran calidad gráfica con la que contará el programa, podremos destacar una nueva tecnología utilizada en el juego, en la que los personajes y objetos asemejan sus movimientos a la física del mundo real, por lo que las caídas, escaleras y el rodar de los objetos ha sido cuidado hasta el mínimo detalle.

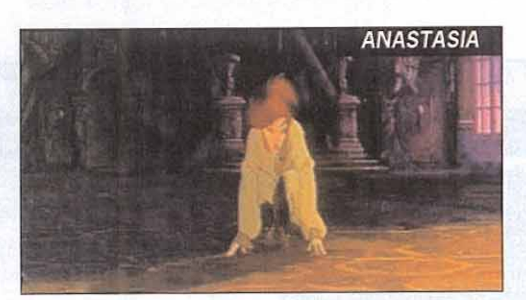
EUROPEAN AIR WAR

El nombre del nuevo juego de combate aéreo inspirado en la segunda guerra mundial en el que podréis pilotar los cazas y bombarderos propios de la época en combates o dogfights de gran realismo, es «European Air War».


EUROPEAN AIR WAR

TRAILERS


FALLEN


ANASTASIA

FALLEN

Un cruel asesino es ejecutado en la cámara de gas por sus fechorías, pero aunque parezca que el caso ha sido cerrado, no es así, ya que la maldad que este personaje tenía en su interior va pasando de una persona a otra por simple contacto.
Denzel Washington es quien encarna al policía que capturó al asesino, y éste trata de vengarse de él después de la muerte mediante esa maldición.

ANASTASIA

Durante la revolución rusa de 1.917 todos los descendientes del Zar, es decir, la familia Romanov, fueron ejecutados para de esta forma garantizar que no volverían a retomar el poder en el futuro. Dice la leyenda que una niña, de nombre Anastasia, princesa por derecho propio, escapó de la matanza y por lo tanto tendría pleno derecho a reclamar el trono.
Esta película de dibujos animados, que promete llegar a ser todo un éxito de taquillas, tiene por argumento la historia de esta niña y cómo trata de llegar a París para conocer sus verdaderos orígenes.

"CONFLICTO" ¿QUE GRACIOSO?

ESTO ES LA GUERRA

YA A LA VENTA EN VERSION CASTELLANA

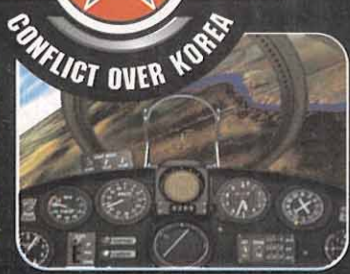
Lo llamaron el "conflicto" de Corea, pero nosotros dejaremos que lo juzgues por ti mismo. Ponte al mando de un F-86 Sabre, vuela en una de sus 45 misiones sacadas directamente de las páginas de la historia y libra un combate brutal con un MIG-15 mientras que un grupo de cretinos te acribillan por la cola. Será entonces cuando podrás decidir si el "conflicto" continua.











PC CD-ROM

Virgin Interactive, S. A. - Hermosilla, 46, 2.° dcha. - 28000 Madrid • Servicio técnico: (91) 578 13 67



Por Juan José Vázquez

JOYSTICK DE ALTOS VUELOS

El nuevo mando de **Boeder** nace con la sana intención de satisfacer a expertos y fanáticos de los simuladores de vuelo, ya sea de combate o de placer.Pero también a aquellos que no estén muy iniciados en el tema, les vendrá de miedo.

La empuñadura del joystick de Boeder es totalmente ergonómica, y el reforzamiento de goma que une la base con el propio joystick, son aspectos que llaman la atención desde un primer momento, pero son sólo el principio. A esto, además, habría que añadir otros datos que son dignos de mención y que lo hacen destacable:

• Ocho botones completamente programables bajo Windows 95, control de aceleración y timón de dirección.
• Selector de modo Windows 95 o MS DOS y selector entre modos Thrustmaster y CH estándar.
• Funciones de disparo automático y disparo continuo, de gran utilidad.
• Centrado independiente para el eje X e Y. Modo de autocentrado.

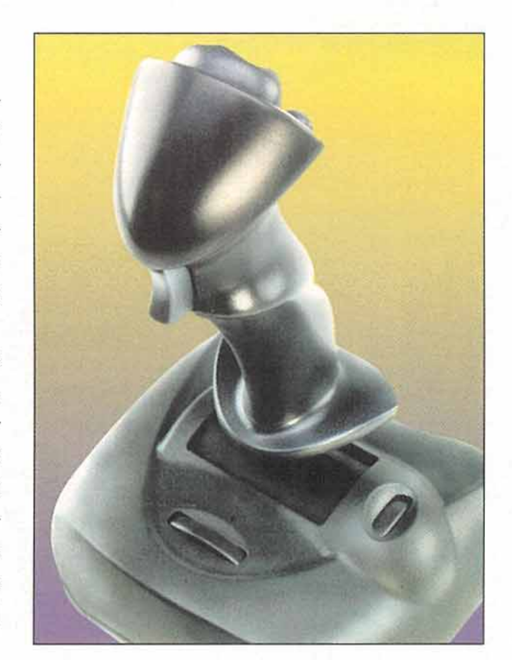
Para más información contactar con Boeder (91-6586744).



DE USO GENERAL

CH Products ha dejado atrás su tradicional línea de diseño para dejar paso a un joystick diferente y de aspecto fresco. En esta ocasión no han querido especializarlo en ningún género y su pretensión es que sea igual de válido para un juego de coches que para un simulador de vuelo.

Una de las características, especialmente atractiva para un nutrido grupo de usuarios, es que su diseño es igual de apto para diestros que para zurdos. En cuanto al resto de posibilidades, son similares a las del resto de joysticks del mercado –numerosos accionadores, palanca de velocidad...–. Todo ello con la garantía de calidad que imprime CH a sus productos. Su nombre, original donde los haya, es **Gamestick**.



MAYOR RENDIMIENTO EN LOS VIAJES POR LA WEB

Aunque lo habitual en esta sección es hablar de hardware, el producto que ahora nos ocupa es un programa para Windows 95. Su función es la de acelerar el rendimiento de cualquier conexión a Internet, aunque sólo en cuestión de páginas Web. El resto de servicios –Ftp, IRC, etc.– no sufrirán ningún cambio. La pregunta es: ¿cómo puede influir un programa en la velocidad de acceso?, y la respuesta es muy sencilla. La velocidad de acceso física del modem seguirá siendo igual; lo que hace **Net Accelerator** es seguir utilizando el modem en aquellos momentos en los que éste se encuentra inactivo. Por ejemplo, mientras el usuario está leyendo una determinada página Web, en vez de esperar la petición de un nuevo acceso, se comienzan a bajar las páginas a las que la primera haga referencia. De este modo, si ha pasado el tiempo necesario, al pulsar sobre un "link", la página aparecería de forma instantánea. Resumiendo: cuantas más pausas se hagan para leer páginas, mayor será el beneficio que proporcione Net Accelerator. Funciona tanto con Netscape Navigator como con Internet Explorer, en sus versiones más modernas. Tan sólo nos ha surgido una duda sobre este producto de IMSI: ¿se sobrecargaría Internet si todo el mundo usase programas de este tipo?

PARA ENTORNOS PROFESIONALES



A la ya extensa gama de monitores **Sony**, hay que añadir el nuevo modelo **Multiscan 500 PST**, el primer monitor Sony Super Trinitron de 21" concebido especialmente para usuarios profesionales. El 500 PST, gracias a sus características superiores, resulta ideal para aplicaciones gráficas y CAD/CAM.

Sus principales características son: tubo de imagen extraplano muy corto, frecuencia de barrido horizontal de 107 KHZ, pantalla con superficie antirreflectante especial, corrección automática de la incidencia del haz de rayos catódicos (Beam Landing Correction), y ajustes de convergencia y funciones de enfoque avanzados. En cuanto a medio ambiente, este nuevo modelo de 21" cumple el estándar TCO 95, la normativa vigente más estricta en ecología. Todas estas características hacen de este monitor uno de los más avanzados en cuanto a tecnología de imagen. Su tamaño variable del pitch de la rejilla –entre 0.25 mm en el centro y 0.27 mm en las esquinas– le permite que el rayo de electrones varíe su longitud sin ninguna pérdida de brillo. Con productos como éste, Sony seguirá manteniendo la buena imagen que hasta ahora ha conseguido.

MONTA TU PROPIA RED





Para muchos, hablar de redes locales, concentradores y protocolos es hacer referencia a aspectos que sólo conciernen a grandes empresas y organizaciones, pero nada más lejos de la realidad. Conectar varios ordenadores en red no es una tarea muy complicada, aunque con los nuevos kits de **Thrust** la cosa será aún más sencilla. En estos dos kits se incluye todo lo necesario para montar una red en un abrir y cerrar de ojos, aunque con ligeras diferencias entre ambos.

El primero incluye dos tarjetas **Ethernet ISA** de 10 MB, 10 metros de cable coaxial y un claro manual para que no surja ningún problema de instalación. El segundo consta de dos tarjetas **Ethernet PCI** de 10 MB, dos cables STP de 5 metros, un hub de 5 puertos y el citado manual. Tanto las tarjetas ISA como las PCI son Plug&Play por lo que el proceso de instalación no conlleva ninguna dificultad y es posible añadir nuevas tarjetas para formar redes mayores.

Ahora que los juegos en red están de moda, Thrust y sus **Network Starter Kits** se convierten en una solución muy eficaz para interconectar varios ordenadores.

Flash

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

★ **Cheksun** distribuirá los portátiles más avanzados del mercado, fabricados por **Asustek.** Su principal modelo, el P6300, ofrece un rendimiento similar a cualquier PC de sobremesa gracias a su procesador **Intel P233 MMX.** Si a esto unimos disco duro de 3.2 GB, CD ROM 20X, pantalla color TFT 13.3", USB y fácil actualización a DVD, gráficos 3D, etc., es fácil imaginar su potencia.

★ **La ISO** adopta el formato de archivo Quicktime como base para desarrollar la especificación **MPEG-4.** Apple Computer, IBM, Netscape, Oracle, Silicon Graphics y Sun Microsystems, copatrocinaron la candidatura del citado formato al considerarlo la mejor tecnología existente por su capacidad de difundir datos multimedia a través de **diferentes protocolos de red.** Además, posee múltiples herramientas de desarrollo y es multiplataforma.

★ **TDK** introduce una nueva generación de CD-R de alto rendimiento gracias a un nuevo conjunto de tecnologías. **El CD-R REFLEX** ofrece una óptima compatibilidad con una amplia gama de grabadoras y CDs. Se ha desarrollado una capa superior de gran pureza y durabilidad que protege el disco de posibles daños.

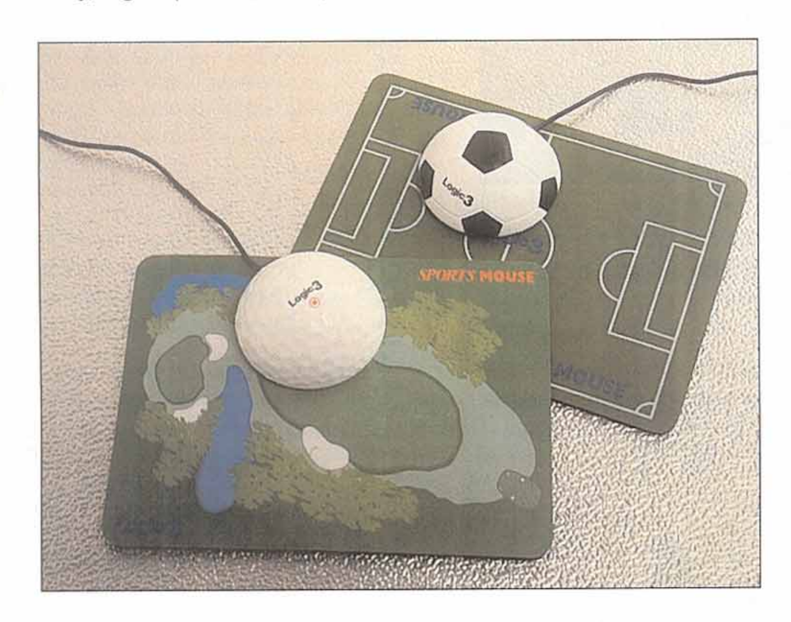
★ **La Web** de los juegos olímpicos de Nagano se ha convertido en la más visitada de la historia con casi **650 millones de consultas.** Dicho Web fue creado por el comité organizador de los juegos y la empresa **IBM,** proveedora oficial en estos juegos.

★ Los días de gloria de los discos de **1.44 MB** parecen llegar a su fin. Aunque esta frase ya se ha dicho antes, el hecho de que la nueva línea **Aptiva de IBM** en Japón incorpore únicamente los **Zips** de Iomega es una muestra clara de que el mercado necesita **un cambio urgente.**

★ Los últimos estudios sobre **Internet en nuestro país** revelan un claro crecimiento, pero no el suficiente como para equipararnos a la media europea, y **mucho menos a los EE.UU.** La importancia de este medio se revela cada vez más acusada y es necesario tomar medidas para estar preparados.

UN TOQUE DE HUMOR

Parece ser que, en cuanto a ratones concierne, la inventiva no tiene fin. Este simple, y a la vez imprescindible, periférico es capaz de adoptar las formas y colores más extraños. Si a esto le unimos una alfombrilla poco discreta, el resultado puede ser el centro de atención de toda la mesa. Y para muestra sólo tenéis que echar un vistazo a las imágenes que acompañan estas líneas. Se trata de los dos nuevos modelos de **Logic 3**, llamados **SportsMouse**. Son compatibles Windows y PS/2 y solo los hay para amantes del fútbol y/o golf. ¡Ya no saben que inventar!



MÁXIMA SEGURIDAD

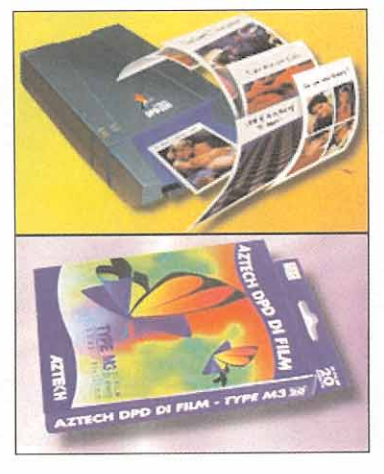
La seguridad en el ámbito de la informática es uno de los aspectos que más atención ha podido despertar en los últimos tiempos.

Criptografía, sistemas basados en claves secretas, llaves... son muchos los modos de proteger los datos al que ahora se añade uno novedoso –al menos a nivel doméstico–. Se trata de un teclado desarrollado por **Key Tronic** que incorpora un sistema de identificación de huellas dactilares a un precio realmente asequible. Las complejas instalaciones necesarias para poder llevar a cabo este tipo de reconocimientos se han reducido a un sencillo mecanismo: un escáner del tamaño de un dedo. Éste incorpora una pequeña cámara de alta resolución que en pocos segundos capta la imagen de la huella, la digitaliza y la envía al PC. Una vez en él, una capturadora de imágenes recoge un fotograma de la huella y lo procesa para evaluar así su autenticidad.

Sin duda, se trata de un periférico muy interesante y con aplicación en muchos campos de la informática: identificación de usuarios, permisos de acceso, autenticidad en transacciones electrónicas, etc.

Para más información contactar con Sur Components (95-4906979).

REVELADO DIGITAL



Hasta ahora, las cámaras digitales de precio medio no han conseguido una calidad de imagen equiparable a las tradicionales. Esta diferencia es aún más palpable cuando las fotos se imprimen con impresoras domésticas y papel normal. Los resultados suelen ir acompañados de llamativas bandas y rayas, excepto en algunas impresoras orientadas hacia la impresión gráfica. Esto es solucionable con la **Aztech DPD-200**, una "impresora" que utiliza un papel especial sensible a la luz. De este modo, el proceso seguido es similar al del revelado. El resultado son copias de 9 x 12,5 cm. dotadas de una calidad superior a la conseguida con impresoras de inyección de tinta.

Con todo esto, aún no es posible equiparar los resultados con los de la fotografía de toda la vida, pero sí resulta suficiente para un uso con vistas no profesionales. Es compatible con Windows 95 e incluye potente software para retocar las imágenes digitales antes de imprimir.

EL TAMAGOTCHI CONTRAATACA



La mascota más conocida de todos los tiempos vuelve a la carga, aunque esta vez en forma de cartucho para la **Game Boy**. Todos los aspectos que tanto éxito dieron a estos "alienígenas virtuales" vuelven elevados al cubo. Ahora será posible criar hasta tres Tamagotchis a la vez y establecer un ritmo de crecimiento específico para cada uno de ellos. Nuevos cuidados y nuevos juegos son sólo algunas de sus posibilidades, incluso se les puede hacer competir en velocidad, belleza y conocimiento. ¿Competir?, sí ya que gracias a los juegos incluidos –sonrisa, estudio y deportes– se podrán aumentar sus aptitudes.

El juego se guarda automáticamente de forma que cuando se enciende la mini-consola se puede continuar en el punto exacto en el que se dejó. Parece que **Bandai** sigue pensando en evolucionar su concepto de mascota virtual.

Carmageddon 2

Carpocalypse Now

Algo más que vehículos

Un nuevo avance sobre los contenidos de la secuela más salvaje de la Historia del soft –¿son violentos los videojuegos?– llega de la mano de la carismática SCi. «Carmageddon 2» continúa deparando sorpresas y cada nueva información no hace sino aumentar las expectativas sobre la calidad del título. Este mes, es el turno de conocer algo más sobre los coches que el juego pondrá a disposición del usuario.

En preparación: **PC CD**
ARCADE

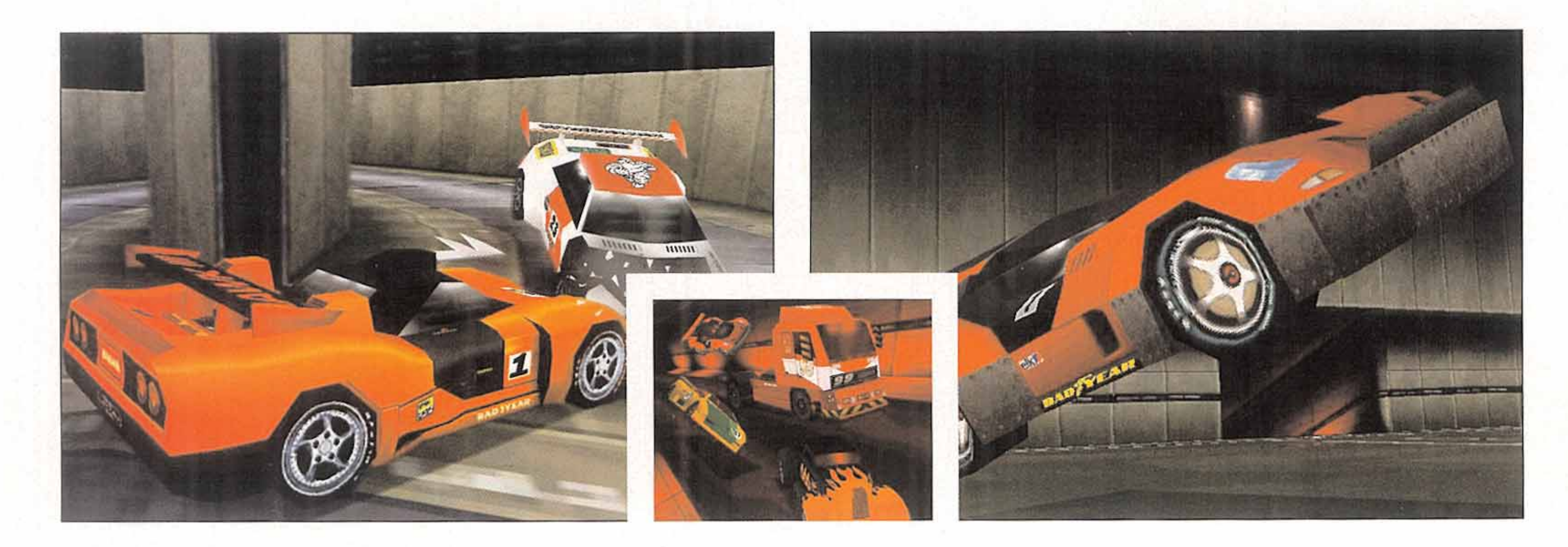
Como ya comentamos en el número anterior de Micromanía, en esta misma sección, se anunciaba que «Carmageddon 2» ofrecería, en líneas generales, un aspecto mucho más realista no sólo a nivel técnico o de diseño, sino en todo lo relacionado con el entorno 3D y los distintos escenarios. Así, hablábamos de la inclusión de vehículos "normales" en las calles y circuitos que el juego incluirá.

Entre algunas de las deliciosas innovaciones en vehículos, encontraremos una furgoneta de helados que se encargará de atraer a los peatones que circulen por las calles, para que podamos dar buena cuenta de ellos. Otros ejemplos de los nuevos vehículos que podremos ver son una extraña cosechadora capaz de –gulp– segar peatones hasta convertirlos en balas sangrientas, una avioneta sin alas –sí, para circular por la calzada–, pero dotada de una insaciable hélice para reducir a pulpa de peatón todo lo que se nos cruce por delante, así como un par de nuevos y flamantes modelos que serán el no va más de la destrucción sobre ruedas. El Eagle y el Hawk Mark 3 –¿son, de verdad, violentos los videojuegos?–.

Algunos coches que ya aparecían en el juego original repetirán presencia en «Carpocalypse Now», aunque remozados y mejorados en todas sus facetas, como el Hotrod de Vlad o el Porsche de Stig.

En cuanto al diseño en sí de los vehículos, podemos comentar que estos se están construyendo en base a módulos independientes, lo que permitirá que se puedan dañar, romper o deformar en muy distintos puntos de la carrocería o el chasis. Esto implica la posibilidad de romper ventanillas, ruedas, puertas, etc. De hecho, se podrá llegar a dañar un coche hasta tal punto que podremos hacer que el motor salte –literalmente– por los aires y hasta, si somos capaces de reunir el poder destructivo suficiente, dejar un vehículo rival completamente chafado o partirlo por la mitad.

Bien, puede que este videojuego, en concreto, sí sea algo violento. (¡!)



Novedades y lanzamientos

Interplay es noticia no sólo por el lanzamiento de títulos como «Powerboat Racing» o, finalmente, el tan esperado «Die by the Sword», que aparecerá en el mercado en breve, sino por el anuncio de una nueva serie de programas que venían oyéndose desde hacía tiempo pero no acababan de tomar forma. Uno de los más atractivos entre esta serie de novedades es, sin duda, «Descent Freespace», desarrollado por el mismo equipo de «Descent» y que, tras casi cuatro años en producción, verá la luz este año. Se podría considerar como un título a medio camino entre el concepto original de «Descent» y un «Wing Commander», ya que los entornos cerrados y asfixiantes de aquel se han trasladado a hora al espacio exterior. Un engine 3D totalmente nuevo, y numerosos detalles visuales, con soporte adicional de tarjetas 3D, lo convierten en un juego brillante a nivel gráfico.

Por otro lado, y junto a juegos como «Earthworm Jim 3D», «Star Trek. Secret of Vulcan Fury» –los gráficos prerenderizados más espectaculares vistos jamás en una aventura–, se encuentra la estrategia como punta de lanza de la campaña de la compañía para esta temporada, con «M.A.X. 2». La secuela de «M.A.X.» ofrece, como novedad principal, la posibilidad de juego en tiempo real o por turnos, a elegir, así como un complejo editor de terrenos, y nuevas razas, unidades y tácticas a desarrollar, además de un completo modo multiusuario con soporte para juego en Internet.

Coincidiendo con la presentación de toda esta línea de productos, muchos de los cuales estarán dentro de muy poco en la calle, la distribución de los juegos de la compañía cambia de manos en nuestro país, y pasa a ser representada por Proein, desde este mismo mes. Dentro de muy poco, más información sobre Interplay.





La nueva generación



El pasado día 10 de Marzo, en Madrid, se presentó, de manera oficial, una de las primeras tarjetas 3D de nueva generación, que incorporan el remozado chipset Voodoo 2 de 3Dfx.

La 3d Blaster Voodoo 2, de Creative Labs, estará, con toda probabilidad, a disposición del público cuando leáis estas líneas, en dos versiones diferentes, de 8 y 12 MB de memoria. Ambos modelos incorporan memoria EDO DRAM de alta velocidad y ciclo único, y entre algunas de sus características más destacadas se pueden reseñar la gestión de más de tres millones de triángulos por segundo, 90 millones de pixel/s, texturas duales, filtrados bilineales, etc.

Totalmente compatibles con todos los juegos que utilicen soporte 3Dfx en la actualidad, ya se están diseñando títulos que, además, utilicen en toda su potencialidad las nuevas capacidades del chipset Voodoo 2, como «Forsaken» o «Incoming».

El precio aproximado a que aparecerán estos dos modelos de Creative a la venta serán unas 35.000 y 45.000 ptas., respectivamente.

Flash

Nintendo comunica que el pasado 25 de Febrero, se llevó a cabo una contundente acción contra la piratería, en la localidad de Gavá, donde se intervinieron, en un registro a varios comercios y almacenes, videojuegos y consolas Nintendo valorados en más de 120 millones de pesetas.

FE DE ERRATAS

En el número 38 de Micromanía publicamos el concurso Monster 3Dfx, regalando 25 tarjetas Monster 3Dfx, pero no aparecían las bases del concurso, por lo que muchos de vosotros nos habéis llamado preguntando dónde había que enviar el cupón de participación. Vamos a ampliar la fecha de promoción de este concurso, por lo que aún estás a tiempo de participar.

Bases del concurso "Monster 3Dfx"

1.- Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Monster 3Dfx"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, que serán premiadas con una tarjeta Monster 3Dfx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de febrero de 1.998 hasta el 30 de abril de 1.998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de mayo de 1.998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Micromanía.

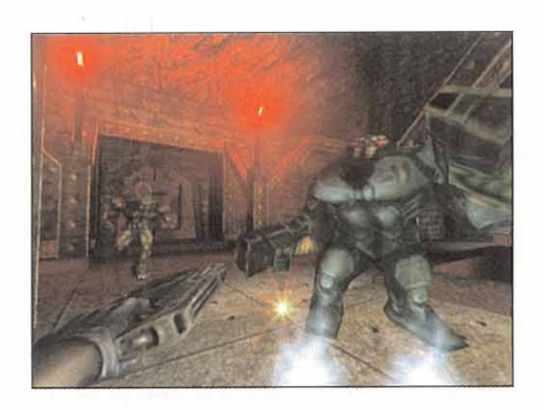
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DIAMOND y HOBBY PRESS.

Unreal

Finalmente, la realidad

Parece que, por fin, las compañías GTi y Epic Megagames han decidido que el momento ha llegado para que «Unreal» vea la luz. Tras más de dos años en desarrollo, habiendo levantado enormes expectativas desde que el primer anuncio lo presentaba como el verdugo de «Quake» –el primer «Quake»–, uno de los títulos más rompedores en el sector de los juegos de acción 3D, es ya algo más que un proyecto. Asistimos a la presentación oficial en Europa, de la ahora os ofrecemos ahora un adelanto, en vísperas de más amplia imformación.



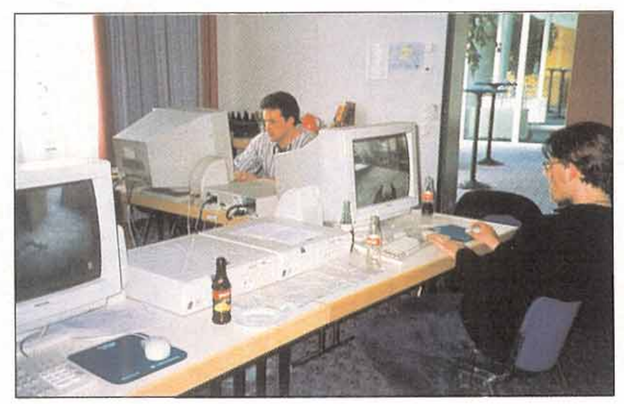


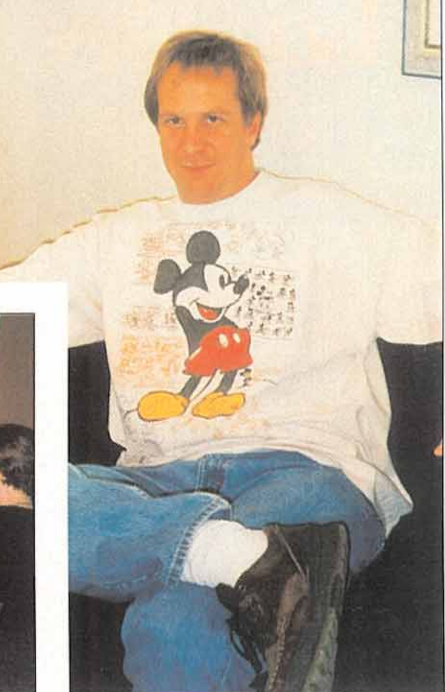


Como únicos representantes de la prensa especializada en nuestro país, y en un acto realmente exclusivo, hace unos días viajamos hasta Munich para atender la presentación oficial del esperadísimo «Unreal». Sobre el bautizado, desde el anuncio de su desarrollo hace dos años, como verdugo de «Quake», han corrido ríos de tinta en todo el mundo, hablando de las excelencias de su novedoso y potente engine 3D, sus múltiples e innovadores efectos especiales, gráficos explosivos, jugabilidad a prueba de bomba y un sinfín más de virtudes.

Pues bien, antes de decir nada más, hay que reconocer que incluso pareciendo todo esto tan exagerado, nos quedaríamos cortos para reconocer la calidad tan brutal del juego.

Bien es cierto que, como el mismo Jay Wilbur –ex id Software– nos comentó, los cambios en el engine han sido sustanciales desde las primeras versiones mostradas a la prensa en distintas reuniones a nivel internacional –E3 y ECTS, sobre todo–, y finalmente los requisitos mínimos del juego serán más elevados que los anunciados en principio. Pero todo puede merecer la pena para contemplar algunos de los escenarios 3D más impresionantes en diseño y potencial de interacción vistos en un juego, así como disfrutar de innumerables efectos visuales de primer orden –las transparencias, efectos de plasma, niebla, texturas en movimiento, etc., son, sencillamente, increíbles–, o de un editor de niveles que, si cabe, se puede anunciar incluso mejor que el propio juego. Uno de los aspectos clave en el desarrollo de «Unreal» ha sido el modo multijugador, que actualmente –y en espera del testeo real en Internet– se muestra como uno de los más logrados y eficaces que recordemos –«Quake» incluido– en red local o conexión directa. En definitiva, aunque «Unreal» ha cambiado en diversos aspectos a lo largo de su creación, la calidad global se promete verdaderamente sobresaliente.





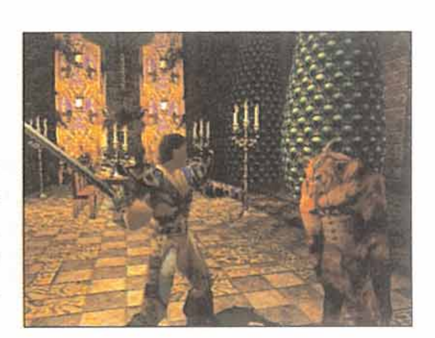
GANADORES DEL CONCURSO Phantom

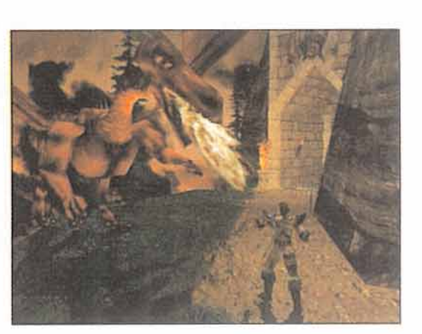
Premiados con un Joystik Phantom cada uno:

David Lago San León. **Madrid**
Eugenio Díaz Castro. **Asturias**
Fco. M. García Álvarez. **Palencia**
Isaac Amo Bernal. **Barcelona**
J. Gabriel Herrera. **Madrid**
José Luis Uceda García. **Granada**
José M. Rguez. Dmguez. **Málaga**
Juan Herreros Rilova. **Vizcaya**
Juan Carlos Flores Valades. **Badajoz**
Luis Rafael Martinez Paz. **Almería**
Manuel Anta Fernández. **Asturias**
Miguel González. **Cantabria**
Miguel A. Poyatos López. **Valencia**
Miguel A. Aparicio Mata. **Toledo**
Sergio Pérez Garcia. **Guipúzcoa**

Cambio de género

Silmarils, compañía gala conocida por sus incursiones en el rol –«Ishar»–, anuncia que, con distribución de Grolier Interactive, lanzará a mediados del verano «Asghan», un combinado de acción y aventura en 3D, ambientado en un universo medieval de gran riqueza gráfica.
Centrado en el personaje de un príncipe guerrero que da nombre al juego, Asghan, estamos ante un título que podría enclavarse perfectamente en la misma línea de programas como «Tomb Raider», salvando las diferencias de ambientación y, claro está, desarrollo en combates.
«Asghan» usará dos tipos de perspectiva, en tercera persona y subjetiva, así como hará gala de una enorme variedad de acciones del personaje protagonista, que podrá nadar, trepar, bucear, etc.





Canal+ entra en juego

Infogrames ha llegado a un acuerdo con Canal + Multimedia para la distribución a nivel mundial de los productos de esta nueva compañía, entre los que se anuncia como inminente un título de conducción que hará las delicias de los amantes de la F1, «Prost Grand Prix».
Avalado por el nombre del cuatro veces campeón del mundo de la competición reina del motor, «Prost Grand Prix» pretende situarse "a rebufo" de títulos como el reciente «Formula 1 Racing Simulation», de Ubi Soft, ofreciendo una gran calidad tanto a nivel de realismo, gráficos, simulación y jugabilidad, con múltiples modos de competición, y soporte para multiusuario a través red.





GANADORES DEL CONCURSO Z

Ganadores de una consola Sony PlayStation:

Borja Fernández Domínguez	**Guipúzcoa**
Jorge González León	**Alicante**
Miguel Ros López	**Ciudad Real**

Premiados con un juego para «Z» para PlayStation:

Antonio Cámara Herrero	**Murcia**
Carlos Sánchez Sesma	**Guipúzcoa**
Juan José Haro de la Iglesia	**Cantabria**
Sergio Gracia Martín	**Murcia**
Alberto Correa Quirino	**Huelva**

Cada vez más fácil



Centrio Mail se muestra como una de las cadenas de mayor éxito en nuestro país en venta de videojuegos y componentes hardware de todo tipo y, ahora, además abre una nueva vía que proporciona un acceso mucho más fácil y directo a todos sus servicios. A través de Internet, Centro Mail inaugura una página web, cuyo objetivo principal es poner a disposición del público toda la información necesaria sobre productos disponibles en el mercado, así como precios, características, etc., en cualquier soporte o formato.
La dirección para acceder a estos servicios de información es ***www.centromail.es***

GANADORES DEL CONCURSO HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (FEBRERO)

Premiados con un lote de juegos de Cocktel:

Aitor López González	**Vizcaya**
Alain Ledesma Gurra	**Vizcaya**
Gerardo Garces	**Madrid**
Ismael Góngora Domínguez	**Sevilla**
Iván Del Estal López	**Palencia**
Javier Axpe Salazar	**Vizcaya**
José Canto Herrera	**Valencia**
Juan Vicente Capilla Gómez	**Valencia**
Miguel A. Moreno Risco	**C. Real**
Oscar Martínez Gómez	**Huelva**

COLIN McRae Rally

Raza de campeones

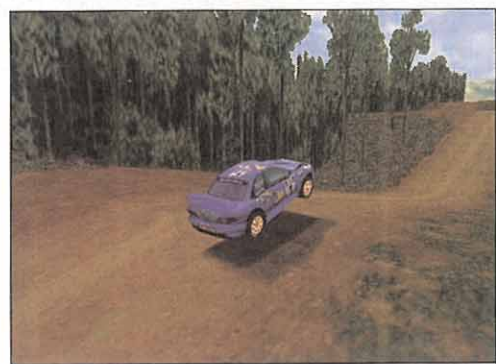
Considerar, o no, la nueva producción de Codemasters como el heredero de la filosofía de diseño y juego aplicada en «TOCA Touring Car» puede resultar, cuando menos, algo aventurado, aunque quizá no del todo incierto. El caso es que «TOCA» marcó la diferencia en la producción de Codemasters, pero «Colin McRae Rally» nace como producto de personalidad propia y bien definida, en el intento de ofrecer un avance significativo en el universo de los juegos de carreras.

Una de las sorpresas que nos deparó el final de 1.997, fue el vertiginoso ascenso a los primeros puestos de las listas de venta en toda Europa de «TOCA Touring Car», al que se puede considerar uno de los auténticos éxitos del pasado año, tanto en formato PC como PlayStation, sobre todo por su fulgurante carrera en un corto período de tiempo. Para Codemasters, además, implicó un cambio realmente importante en su habitual línea de producción. Hoy, con «Colin McRae Rally» el desafío es mucho mayor, puesto que superar las expectativas que se puedan crear, debido al precedente de aquel, y teniendo como objetivo primordial revolucionar los juegos de conducción ofreciendo algo radicalmente diferente, no es una tarea al alcance de cualquiera. Nos encontramos con Guy Wilday, productor y jefe del equipo de programación de «Colin



McRae Rally», y Catriona Paton, directora de marketing de Codemasters a nivel europeo, en las oficinas de la compañía en Gran Bretaña, para averiguar todo lo que este juego nos depara.
Lo primero que llama la atención en la producción de «CMR» es el encontrarse con un equipo realmente numeroso, para los tiempos que corren. Nada menos que 27 personas integran el grupo de desarrollo, con parte del mismo habiendo participado en la realización de «TOCA».
Pero, como ya se ha mencionado, «Colin McRae Rally» nace con aspiraciones propias, y ninguna similitud intencionada con el título anterior. El mismo concepto del juego, una competición de rallies, con todo lo que ello implica, lo deja bien a las claras. "Es en cualquier caso", comenta Guy, "un producto nuevo, con nueva programación, nuevos algoritmos de IA, etc. En «TOCA» la base de la competición era enfrentarse a otros vehículos. Pero en «CMR» se trata de ofrecer al usuario un coche y ponerlo sólo frente a los elementos que integran muy diversos circuitos de rally, y con el tiempo como único enemigo a tener en cuenta, así que no se puede considerar como un juego de carreras en sentido estricto."



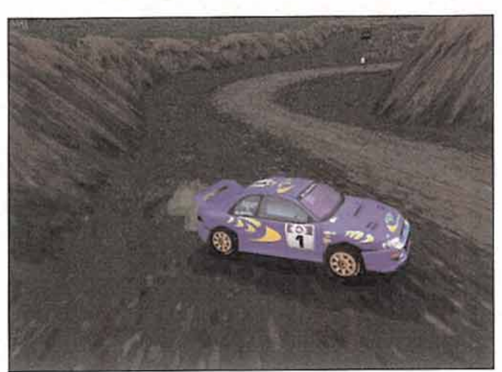


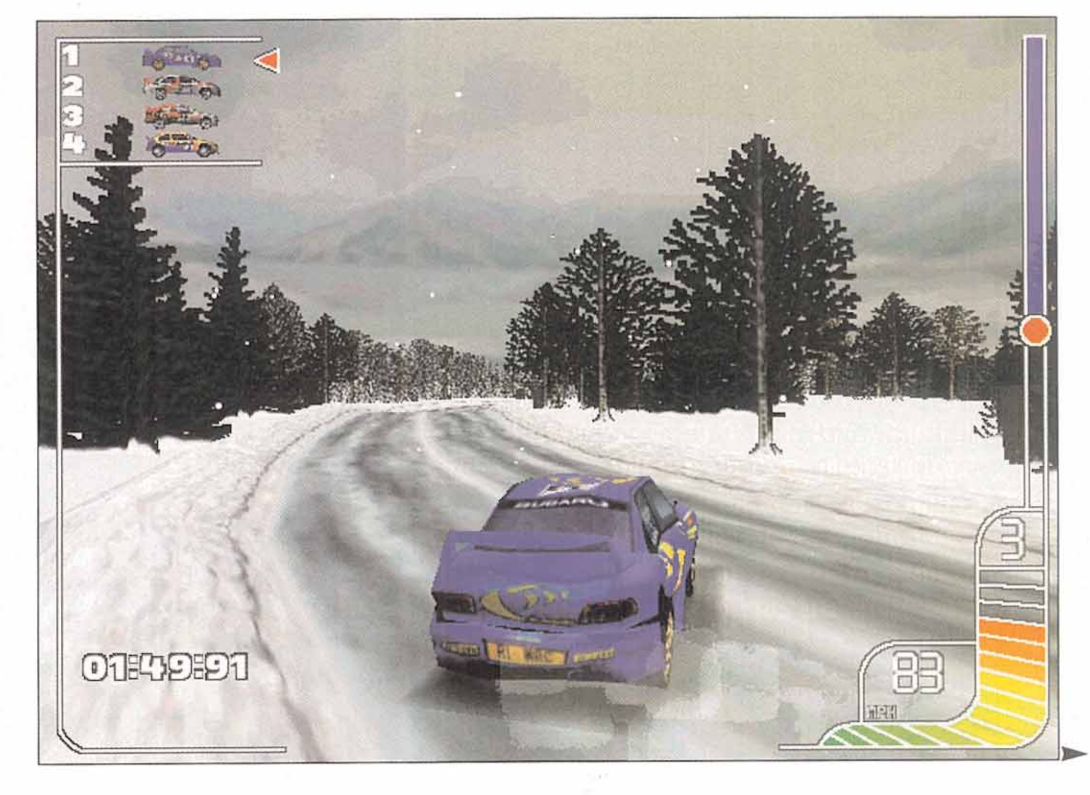
Codemasters está consiguiendo un realismo que sorprenderá a propios y extraños.

"Se trata de poner al usuario frente a los diferentes elementos que integran los circuitos"

Desde el mismo instante en que los diseños preliminares de «Colin McRae Rally» comenzaron a tomar forma, el objetivo primordial era trasladar la sensación auténtica de estar compitiendo en un rally. Factores como la inteligencia artificial se consideran en el juego como esenciales, pero lo que realmente decidirá el éxito o el fracaso en el juego serán las habilidades del usuario. Y para poder trasladar ese sentimiento de fidelidad y realismo al juego, y de poner a prueba al mismo jugador, el primer paso que los responsables del desarrollo dieron fue llevar a cabo pruebas en vivo en circuitos reales y con coches de auténtica competición. De este modo se pudo obtener de primera mano una valiosa información sobre comportamiento de los vehículos en diferentes superficies, y otros datos como inercia, etc.
Pese a todo, el mismo Colin McRae, toda una institución en rallies en Gran Bretaña, sirvió como referencia fundamental en cuanto a los múltiples detalles que sobre el realismo se han implementado en la base del juego, aunque no ha sido la única, puesto que en Codemasters consultaron todo tipo de detalles técnicos con escuderías y fabricantes de vehículos. "Los constructores", añade Catriona, "se preocupaban sobre todo de que sus vehículos estuvieran representados en el juego con total fidelidad, e incluso muchos han querido probar el juego en vivo para cerciorarse







de todo, habiendo quedado muy satisfechos con los resultados."

"En el aspecto técnico", continúa Guy, "hemos procurado trabajar de forma simultánea en los dos formatos –PC y PlayStation– en que el juego aparecerá, puesto que hemos desarrollado una serie de herramientas cruzadas, para poder obtener resultados muy similares en ambas plataformas. Todos los efectos gráficos estándar serán similares en ordenador y consola, pese a mantener al compatible como la máquina líder en este instante."





Guy Wilday y Catriona Paton nos contaron todo lo que va a deparar «Colin McRae Rally».

"Todos los efectos gráficos de «Colin McRae Rally» serán muy similares en PC y PlayStation"

Aún así, se puede considerar a McRae como el verdadero "director" del realismo del juego. La supervisión que efectúa de muy diversos aspectos es continua, e incluso ha prestado su voz para un tutorial especial que se incluirá en el programa, y que irá enseñando trucos de conducción al usuario.

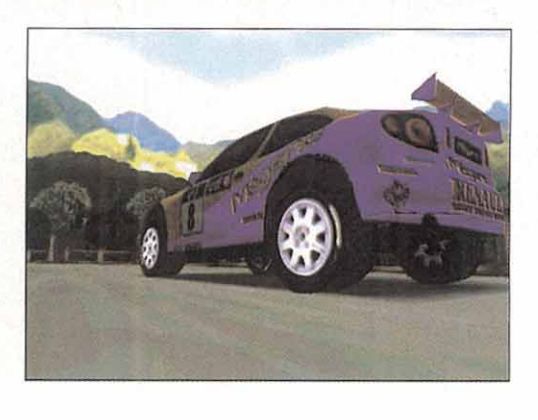
Los múltiples detalles que se están teniendo en cuenta en el diseño del proyecto conforman así, en definitiva, el objetivo fundamental: no sólo obtener un resultado técnicamente espectacular, sino alcanzar unas cotas lo más elevadas posibles en el terreno de la jugabilidad, logrando un buen equilibrio entre ciertas dosis de simulación y una proporción mayoritaria de arcade. "Muchos simuladores son realmente complejos de manejar", afirma Guy, "así que hemos procurado enfatizar al máximo el aspecto de la diversión, pese a perseguir también el realismo."

Los distintos circuitos del juego no se basan en recorridos reales, pero se ha procurado mantener la ambientación típica de los rallies que se corren en diferentes países, algo en lo que McRae también ha puesto su granito de arena, gracias a su dilatada experiencia como piloto. Y, por supuesto, cada uno de ellos se verá apoyada en esta ambientación por muy diversos efectos atmosféricos –niebla, nieve, lluvia...– y sus consecuencias sobre el terreno –barro, etc.–.

En cuanto al "feeling" de «Colin McRae Rally» para los más exigentes en juegos de conducción, se ha procurado poner un especial cuidado en el diseño de vehículos y en cómo estos se ven influidos por el entorno, y viceversa. Los múltiples susceptibles de ser afectados por una colisión, en un momento dado, no sólo influyen en el aspecto gráfico, reflejando una deformación de la carrocería en pantallas, sino que también derivan en variaciones en el motor, si es ahí donde el choque se produce. Además, el potencial del engine 3D de «CMR» permite una interacción con el escenario casi total, puesto que uno de sus puntos más impresionantes es la posibilidad de circular por cualquier parte, sin limitarse, como suele ocurrir, a circular únicamente por una vía delimitada, evitando así ese "peculiar" efecto automático por el que el juego devuelve un coche al trazado si nos intentamos salir del mismo.







Reseñar, finalmente, la determinante importancia de un dato que, en otros títulos puede no pasar de ser una mera anécdota, y que en «CMR» se perfila como imprescindible para aspirar, cuando menos, a una posibilidad de victoria: la interacción con el copiloto. Su actuación y nuestra respuesta a sus órdenes es determinante para finalizar una carrera, y el realismo llega a tal nivel que si chocamos, o cometemos un error grave, nuestro segundo de a bordo nos criticará severamente antes de recomendarnos una solución al problema.

Todo este compendio de virtudes que parece será «Colin McRae Rally» exigirá, por supuesto, en la versión PC, contar con un buen equipo. Pero quizá nada exagerado para el momento actual. Se piensa en un P166 con tarjeta 3D como equipo base, aunque la versión de software funcionará a las mil maravillas en un P200. Ahora, sólamente, queda conocer cuándo estará disponible. Algo que puede ser mucho antes de lo que nos pensamos.

D.D.F./F.D.L.

"Mejores gráficos, mayor realismo histórico y una Inteligencia Artificial sin precedentes en el género"
- PCmanía

"Microsoft se supera. Chapeau"
- Micromanía

"Un producto de gran calidad, indispensable para todo aficionado a los Wargames"
- CGW

EL PODER DEL MANDO

CLOSE COMBAT
A BRIDGE TOO FAR

Programado por:



Juega a través de internet



www.zone.com



Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital. Coloca a tus tropas e intenta asaltar los puestos enemigos en un combate que refleja la crudeza de un conflicto bélico que tuvo lugar, realmente, hace más de cincuenta años.

Microsoft

www.zone.com

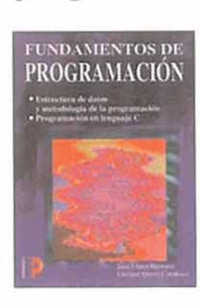
Producto editado por:



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

LENGUAJES

Fundamentos de programación



Dirigida a aquellos estudiantes de formación profesional de grado superior, esta obra de la editorial Paraninfo muestra los fundamentos de las estructuras de datos, así como la metodología de la programación estructurada para poder realizar programas tomando como base el lenguaje C, con lo que se quiere que el lector adquiera amplios conocimientos sobre estos temas.
El libro cuenta con multitud de ejemplos prácticos, así como con ejercicios resueltos para que el usuario del mismo se pueda autoevaluar.

2.995 Ptas. **327 Págs.**
José López Herranz/
Enrique Quero Catalinas
Editorial Paraninfo
NIVEL "C"

★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Así es Microsoft Windows 98



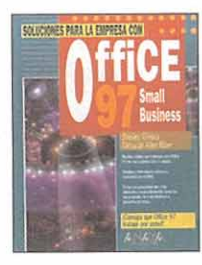
El primer libro oficial sobre el próximo sistema operativo de la factoría del señor Gates viene de la mano de McGraw-Hill.
En esta obra el lector podrá encontrar todos los cambios a mejor que ha sufrido el criticado y alabado Windows 98, todas las mejoras y todas las novedades que contendrá el SO –escritorio activo, los fondos de escritorio como páginas Web, herramientas multimedia mejoradas, compatibilidad de hardware muy mejorada...–, todo ello llevado de forma que el lector puede centrarse enseguida con Windows 98.

3.900 Ptas. **522 Págs.**
Russell Borland
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Soluciones para la empresa con Office 97 Small Business



Esta obra de la editorial Anaya Multimedia está orientada a aquellas personas que quieran optimizar el rendimiento en su empresa utilizando Office 97, y los distintos programas que integran este paquete.
Incluye multitud de ejemplos y ejercicios para conseguir que la labor del perfeccionamiento del manejo de este paquete sea lo más sencillo y llevadero posible, lo que convierte a esta obra en una estupenda manera de dominar Office 97 Small Business.

3.750 Ptas. **472 Págs.**
Shelley O'Hara/Debora Allen Rider
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

REDES

IRC. Charlas en Internet



Con esta guía práctica, el autor de este libro de la editorial Anaya pretende enseñar al lector todo aquello que tenga que ver con las redes IRC, desde una primera toma de contacto con los diferentes datos técnicos sobre IRC, hasta un conocimiento exhaustivo de los programas clientes de IRC, y todo ello llevado de forma lo más sencilla posible, para no llegarse a perder en su lectura.
En resumen, si lo que le interesa al lector es un conocimiento previo de lo que son las redes IRC esta guía le proporciona lo que necesita.

1.695 Ptas.. **319 Págs.**
Jesús Vicente Jordana
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Microsoft Exchange 5.0 paso a paso



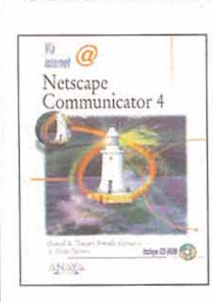
Esta obra, que constituye un curso oficial de Microsoft, pretende llevar al lector al mundo de las comunicaciones a través de Internet.
El lector podrá desde crear y enviar mensajes, hasta trabajar con Schedule + para organizar el calendario personal, gestionar tareas y contactos, pasando por automatizar las tareas repetitivas o usarlo con programas de Office 97, y todo ello llevado de manera que los usuarios no se pierdan en la lectura, lo que le hace un libro muy recomendable.

4.500 Ptas. **300 Págs.**
Catapult Inc.
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Netscape Communicator 4



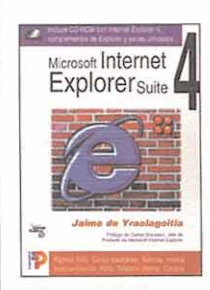
La última versión del programa de navegación por Internet de Netscape tiene una buena guía en esta obra de Anaya.
Los autores han desarrollado todo lo que encierra esta potente aplicación –Navigator 4, Composser, Messenger, Collabra y Conference– con el fin de que los lectores aprendan todo este cúmulo de programas de la manera más sencilla posible.
Además, contiene multitud de explicaciones gráficas y ejemplos que la hacen ser una buena obra.

4.250 Ptas. **416 Págs.**
Daniel A. Tauber/Brenda Kienan/J. Tarin Towers
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Microsoft Internet Explorer Suite 4



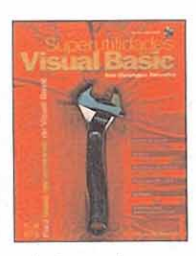
Este libro está dirigido a todos los lectores de cualquier nivel, con el fin de convertirlos en expertos en el uso de este programa de Microsoft.
Su escritura sencilla y didáctica permitirá a los usuarios que el aprendizaje sea muy llevadero, además de contener muchos ejemplos y notas que facilitan aún más la tarea del aprendizaje.
En definitiva, si lo que se busca es saber todo lo concerniente a Microsoft Internet Explorer, en su versión 4, esta obra de la editorial Paraninfo es una magnífica forma de resolverlo.

4.500 Ptas. **524 Págs.**
Jaime de Yraolagoitia
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

LENGUAJES

Superutilidades para Visual Basic



Orientado a aquellos programadores para las distintas versiones de Visual Basic, esta obra recoge trucos, utilidades y técnicas para programar eficientemente con este lenguaje.
A lo largo de toda la obra, el lector podrá encontrar multitud de ejemplos de programación detallados y explicados paso a paso, y soluciones profesionales a los problemas más frecuentes que aparecen cuando se programa con Visual Basic.
En fin, una magnífica forma de depurar el estilo de cada programador es haciéndose con esta sensacional obra de McGraw-Hill.

7.900 Ptas. **592 Págs.**
José Domínguez Alconchel
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

★★★★ Muy Bueno ★★★ Bueno ★★ Normal ★ Flojo Pésimo
NIVEL E: EXPERTO NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL I: INICIACIÓN



Tu imperio está creciendo, tus graneros están llenos...

...Ahora, posiblemente necesites un ejército.



Desarrollado por uno de los principales creadores de "Civilization"

En la era de los imperios, tu reto será escoger una de 12 Civilizaciones Antiguas (incluyendo la Egipcia, la Yamato y la Griega) y llevarla desde la Edad de Piedra hasta el dominio del mundo, a lo largo de 10.000 años de evolución. Tú decides si quieres conquistar otros paises, explorar tierras desconocidas o acumular riquezas para alcanzar la victoria! Para lograrlo, tendrás un sinfín de recursos, incluidos un "árbol de tecnología de 100 nudos", posibilidad de múltiples jugadores, mapas aleatorios de todas las regiones, 40 escenarios preestablecidos, sangrientas campañas y un editor de escenarios. Todo con el realismo de los gráficos 3-D.

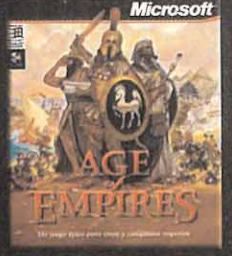
Pero eso sí: antes de creerte que lo tienes todo para la victoria, asegúrate de tener un Imperio para hacerla posible.

Un juego diferente cada vez que se juega.

(*) Precio de venta estimado. I.V.A. incluido.



Escoge tu Imperio preferido para dominar el mundo.
www.microsoft.com/games/empires



7.990.- Pts.*









Adquiérelo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85·08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (977) 29 72 00
VOBIS: (93) 419 18 86 - **TIENDAS CRISOL Y VIPS.**

¿Hasta dónde quieres llegar hoy? **Microsoft**

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al Cliente Microsoft 902 197 198 o visita nuestra Web www.microsoft.com/spain/home/

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas o e-mail que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ESTRATEGIA EN UN PC

Soy un gran aficionado a los juegos de estrategia como «Warcraft II», «C&C», etc., pero más todavía de aquellos en los que pueden participar dos personas en un mismo ordenador. ¿Me podriais decir si «Dark Reign» se puede jugar de esta manera? Me gustaría también que me dieseis una lista de los títulos pertenecientes a la estrategia, a los que puedan jugar dos personas en un mismo ordenador.

Guillermo Peinado. Gran Canaria.

RESPUESTA: *El sistema de juego que nos preguntas es un tanto extraño en los juegos de estrategia actuales. De hecho, «Dark Reign» no tiene esa modalidad como disponible, pues lo que ahora más llama la atención es el juego entre varias personas, pero con un ordenador cada una. Sin embargo, cuando el juego por red aún no era algo primordial, Blue Byte creó «The Settlers II», que se podía jugar en un mismo ordenador con la opción de Split Screen y conectando dos ratones a un mismo ordenador.*

¿QUÉ CONSOLA COMPRAR?

Quiero comprarme una consola y me gustaría que me aconsejarais al respecto, entre Nintendo 64, Saturn o Playstation. La utilizaría sobre todo para juegos deportivos. Mi segunda pregunta es que cuál es el mejor juego de fútbol actualmente para consolas o si próximamente va a salir a la venta algún bombazo futbolero. ¿Cuál tiene más juegos?

Jesús Buitrago. Madrid.

RESPUESTA: *En las tres consolas hay bastantes juegos de deporte y muy buenos, pero dado que buscas el mejor, no podemos más que recomendarte la Nintendo 64, que con su «ISS 64», se lleva la palma. Aparte de «ISS 64», que ya te hemos comentado, y de «FIFA 98», no esperamos que salga ningún simulador de fútbol mejor en breve.*
Hoy por hoy, la consola que goza de más juegos, y con una diferencia abismal, es la PlayStation.

LA DUDA MÁS GENERAL

Con la aparición de las tarjetas 3D, estoy un poco confuso. Sería bueno que publicarais algún artículo que explicara las diferencias básicas. Yo creía que había las tarjetas gráficas 3D y las aceleradoras 3D, tipo Voodoo, que necesitan una tarjeta gráfica adicional. ¿Es verdad que las tarjetas gráficas 3D usan aceleración hardware vía Direct 3D? Porque en una Preview del «Falcon 4.0» deciais que no usaba Direct 3D, pero luego deciais que soportaba 3Dfx, ATI, S3... Concretamente yo tengo una S3 Virge, con 2 MB, junto con un Pentium II 233 y 32 MB de RAM. ¿Es normal que «Falcon 4.0» Demo que incluisteis en el número 37 vaya lento a pleno detalle? Y por último, ¿qué es la aceleración OpenGL del «Quake 2»? Tengo el juego, pero no me reconoce la aceleradora S3 Virge que tengo. En cambio, otros como «G-Police», o «Jedi Knight» sí la reconocen, aunque a veces van lentos a pesar de lo avanzado que es el equipo ¿Puede que sea porque la tarjeta sólo tiene 2 MB?

José Luis Campos. Barcelona.

RESPUESTA: *Decenas, cientos, miles de cartas y de e-mail nos llegan diariamente a la redacción preguntando acerca de las tarjetas aceleradoras. ¿Cómo, cuándo, cuánto, por qué, cuál...? Si pusiésemos todas las preguntas seguidas, aun sin respuesta, nos ocuparían todas las páginas de la revista.*
Dada la necesidad que con respecto a este tema tenéis todos, incluido tú José Luis, en este mismo número incluimos un reportaje en el que se explica en exhaustividad todas las dudas que os puedan surgir con respecto al tema del hardware acelerador. De nada.

EL ETERNO ENFRENTAMIENTO

Me he decidido a escribiros porque desde hace unos días, mi amigo y yo estamos discutiendo sobre las consolas y los ordenadores. Pues bien, mi amigo mantiene que las consolas son mejores que los ordenadores para disfrutar de un buen juego, ya que dice que tiene mejores gráficos, más rapidez, etc. Por el contrario, yo mantengo que no, que un ordenador potente y un juego bien realizado puede ofrecer muchísima más calidad que la que puede ofrecer una consola. Después de lo expuesto, mi pregunta es: ¿Qué ofrece mejores gráficos, un ordenador o una consola? Y en definitiva, ¿qué tiene más calidad para jugar, el ordenador o la consola? ¿Por qué?

Antonio Javier Romero.

RESPUESTA: *Lo que nos planteas en tu carta es la eterna lucha que siempre se sucede entre los, llamémoslos bandos, dentro de lo que es el mundillo del software lúdico. Por un lado, los consoleros, que atacan afirmando que las consolas son mucho más baratas y que puedes jugar sin tener problemas de configuraciones ni cosas por el estilo, y por otro lado, los amantes del ordenador que echan por tierra todos los argumentos de sus "enemigos", diciendo que un ordenador es, hoy por hoy, la herramienta más potente, tanto en materia de juegos, como de utilidades y programación.*
Nosotros, por nuestra parte, a pesar de que en la revista comentamos juegos para consola y para ordenador, pensamos sinceramente que el PC es el futuro. Hace unos años sí que se podría elegir la consola como herramienta de juego, pues el ordenador únicamente servía para hacer bases de datos y para escribir textos, y en lo referente a gráficos y sonido estaba muy verde.
Con la salida de las tarjetas de sonido se solventó uno de los problemas, y ahora que ya están disponibles las tarjetas aceleradoras 3D, el PC es algo más que una máquina para trabajar.
¿Ejemplos? «Wipeout 2097», que sin duda supera a la versión de Playstation; «Turok», que tiene unos gráficos mucho más nítidos que en Nintendo 64, y muchos más que nos dejamos en el tintero. Además, y ya para redondear el asunto, las consolas, que hasta ahora se habían centrado en los arcades, viendo el éxito de géneros como las aventuras gráficas y la estrategia, no han tenido más remedio que adaptarse a la demanda y renegar un poco de sus orígenes, para acercarse un poquito hacia el terreno del PC.
Espero que con esto te haya quedado clara nuestra postura.

ZOMBIEVILLE, EN CASTELLANO

Quisiera saber si alguna distribuidora va a sacar al mercado el juego «Zombieville» traducido al castellano. De no ser así, ¿es posible disfrutar perfectamente del juego en inglés?

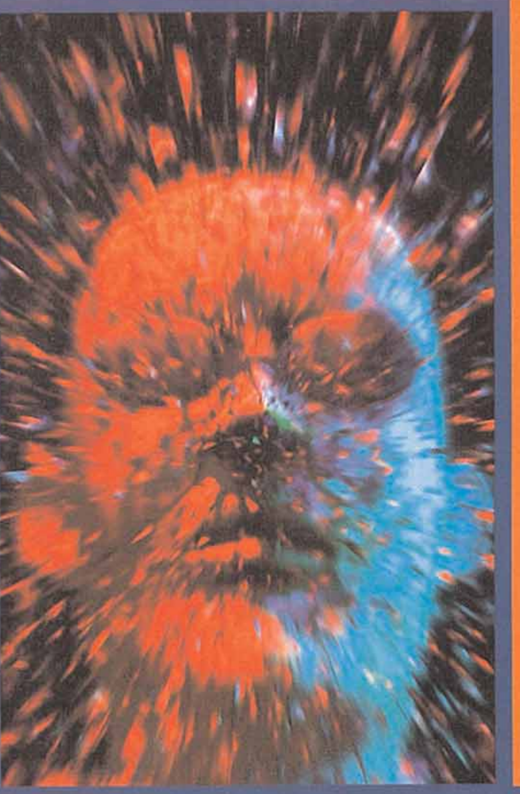
Pablo Laporta. Huesca.

RESPUESTA: *«Zombieville» será distribuido en breve por Psygnosis y tendrá los textos completamente en castellano, por lo que si este juego te ha llamado la atención, podrás disfrutarlo a tope y en tu idioma, algo que siempre es de agradecer.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

IMÁGENES DE

BURNING RANGERS

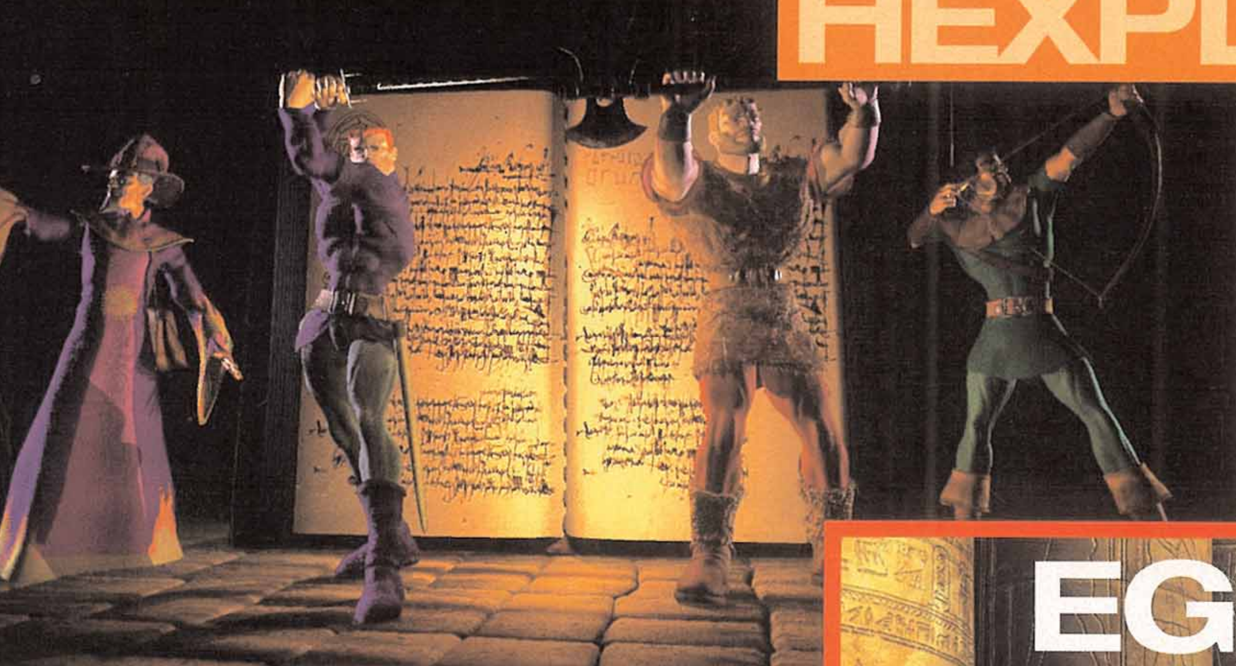




La última producción del Sonic Team de Sega es la prueba palpable de que Saturn, pese a su "derrota" frente a toda la competencia del sector de consolas, nuncafue una máquina mediocre. La base del engine de «Nights» no es más que el soporte para un arcade feroz y trepidante, que propone al usuario meterse en el pellejo de un cuasi guerrero del futuro, papel que, a través de múltiples fases de preciosista diseño, nos llevará también a planteamos curiosas decisiones, poco habituales en un título de estas características, pero que sin embargo influirán decisivamente en el devenir de la acción del juego. Una extraña y fascinante combinación.

ACTUALIDAD





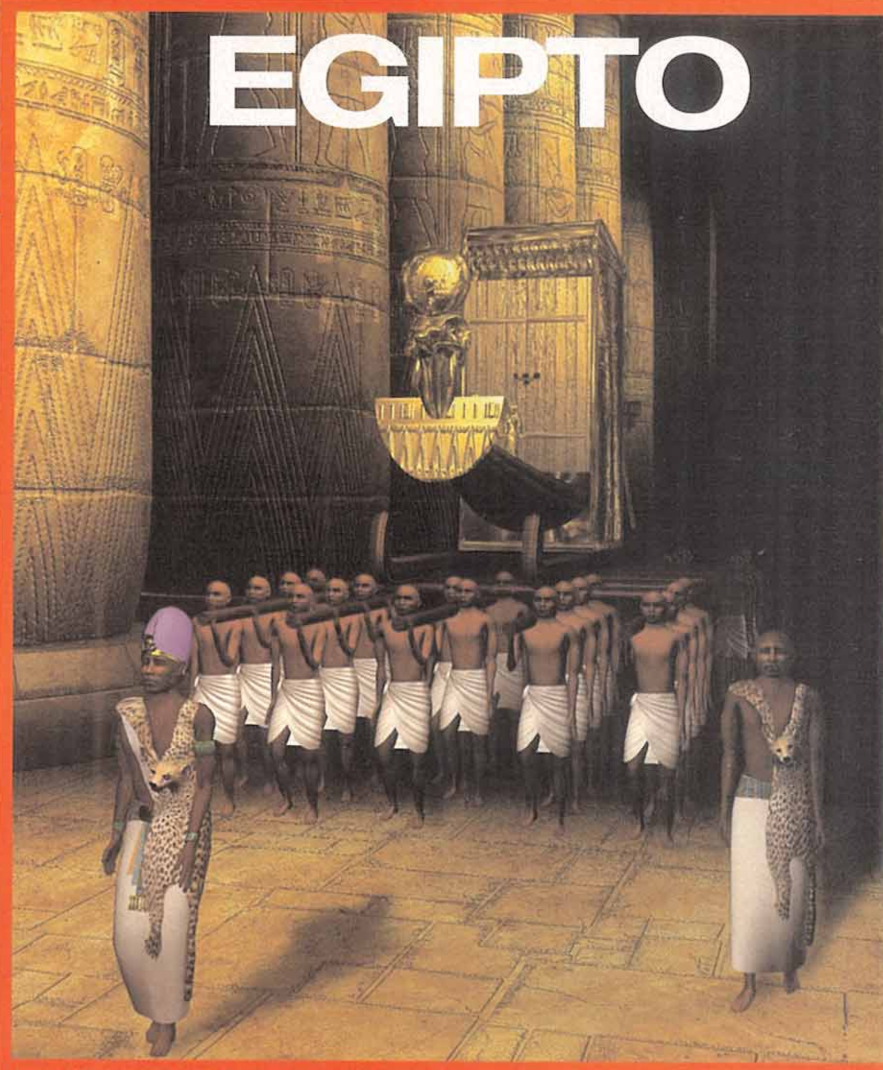
Resulta gratificante el encontrar, de vez en cuando, un juego en el que la tecnología, con toda su importancia, no deja de ocupar un plano secundario, en favor de jugabilidad y diversión. Ese es el caso de «Hexplore», un título en el que todo se pone a disposición de la satisfacción del jugador, usando las excelencias sobre programación como un medio, y no como un fin. Lo que en ningún caso implica renunciar a bellas concepciones artísticas, como muy bien se podrá comprobar cuando «Hexplore» se lance.



GADGET

El Imperio Orlovski, trenes avanzando por mundos futuristas... El universo de la obra maestra de Haruhiko Shono, «Gadget», ha sido adaptado al ordenador por Synergy con la connivencia de Cryo. Un mundo tecnológico de extraña belleza donde se intenta combinar la fantasía de Verne y la conciencia social de Orwell, se encuentra en proceso de convertirse en una aventura pensada para los más fanáticos del género. ¿El objetivo? Por supuesto, salvar el mundo. ¿El medio? Una inquietante recreación de la idea original de Shono, en un universo 3D.

EGIPTO

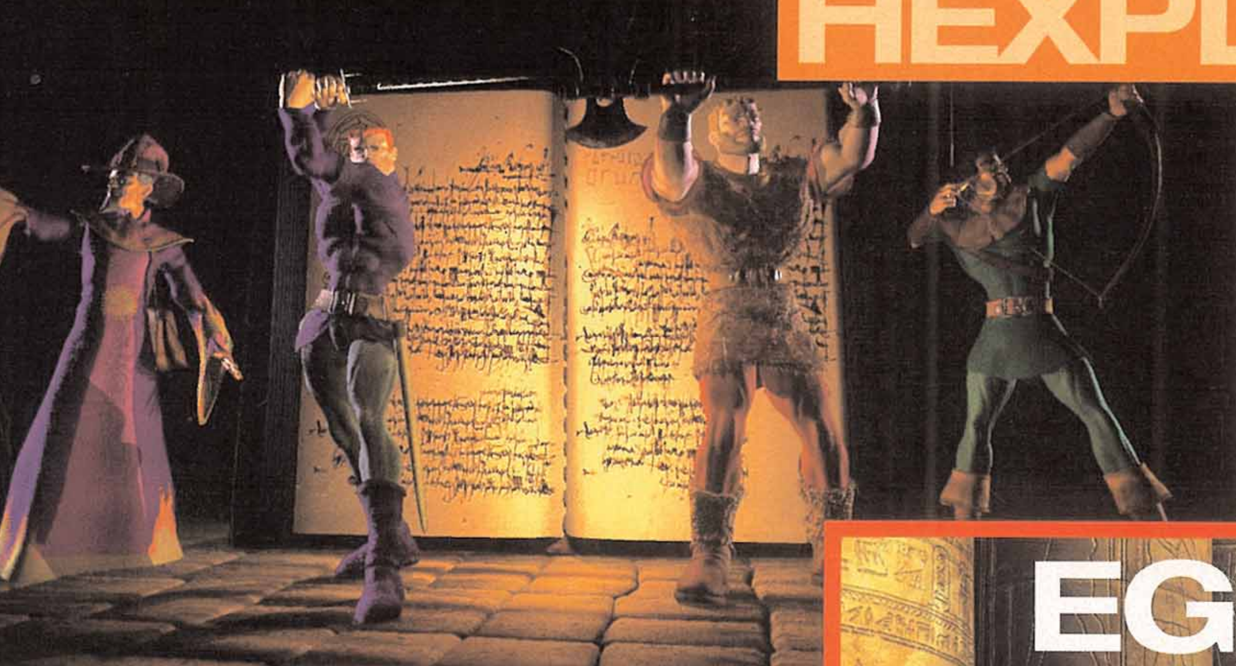


Las civilizaciones perdidas y los mitos han sido algunas de las fuentes en que Cryo ha bebido para la realización de algunos de sus más recientes proyectos en el género de la aventura. El próximo, «Egipto, la Tumba del Farón», abunda en esta línea conceptual, y nos trae de nuevo la tecnología Omni 3D como base de un trabajo en el que, por supuesto, la calidad gráfica ha sido uno de los aspectos más importantes y cuidados del desarrollo.

ACTUALIDAD

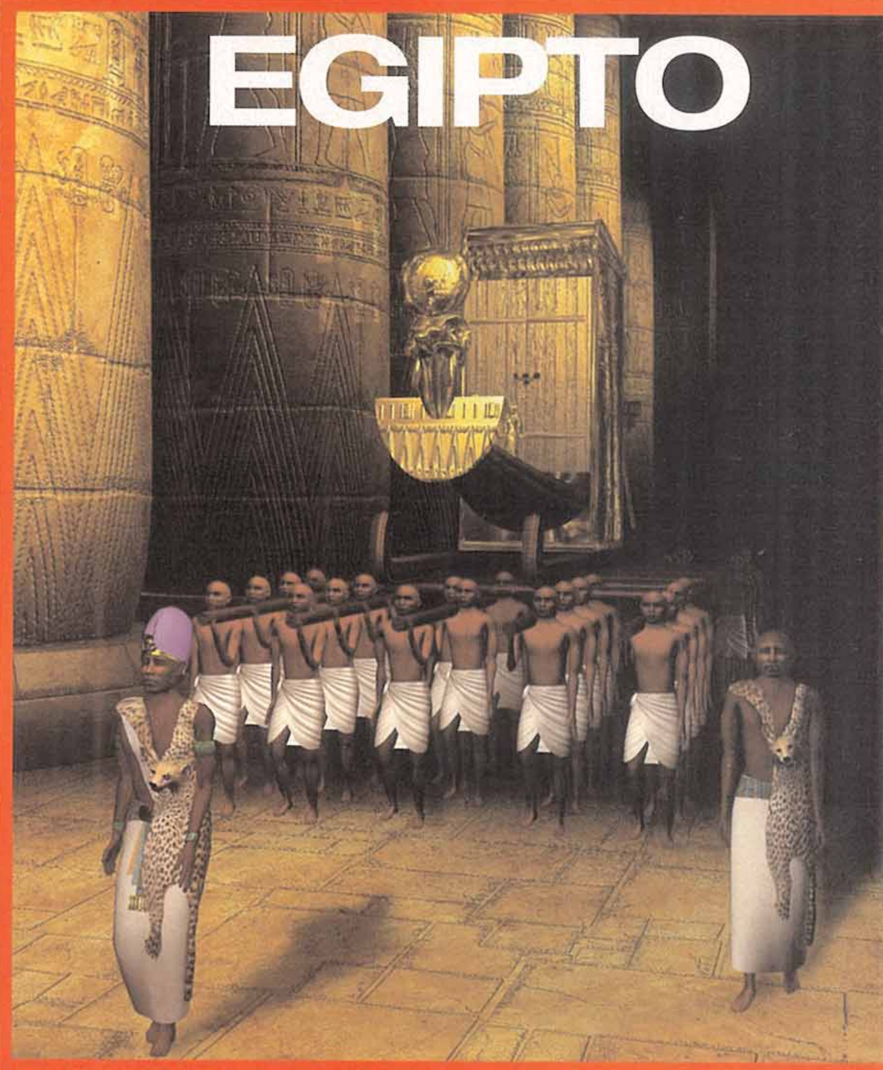


HEXPLORE



Resulta gratificante el encontrar, de vez en cuando, un juego en el que la tecnología, con toda su importancia, no deja de ocupar un plano secundario, en favor de jugabilidad y diversión. Ese es el caso de «Hexplore», un título en el que todo se pone a disposición de la satisfacción del jugador, usando las excelencias sobre programación como un medio, y no como un fin. Lo que en ningún caso implica renunciar a bellas concepciones artísticas, como muy bien se podrá comprobar cuando «Hexplore» se lance.

EGIPTO



Las civilizaciones perdidas y los mitos han sido algunas de las fuentes en que Cryo ha bebido para la realización de algunos de sus más recientes proyectos en el género de la aventura. El próximo, «Egipto, la Tumba del Farón», abunda en esta línea conceptual, y nos trae de nuevo la tecnología Omni 3D como base de un trabajo en el que, por supuesto, la calidad gráfica ha sido uno de los aspectos más importantes y cuidados del desarrollo.



GADGET

El Imperio Orlovski, trenes avanzando por mundos futuristas... El universo de la obra maestra de Haruhiko Shono, «Gadget», ha sido adaptado al ordenador por Synergy con la connivencia de Cryo. Un mundo tecnológico de extraña belleza donde se intenta combinar la fantasía de Verne y la conciencia social de Orwell, se encuentra en proceso de convertirse en una aventura pensada para los más fanáticos del género. ¿El objetivo? Por supuesto, salvar el mundo. ¿El medio? Una inquietante recreación de la idea original de Shono, en un universo 3D.

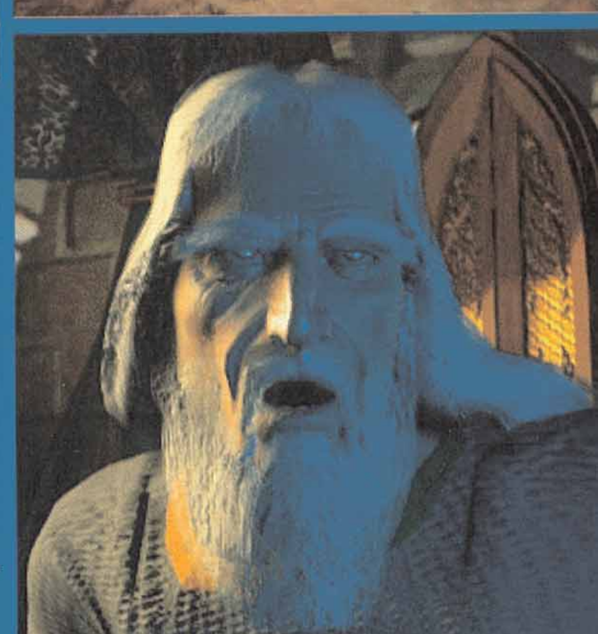
MOTORHEAD

Es de suponer que la cuestión que se planteó vino a ser algo parecido a cuál era la necesidad de invertir en tiempo y esfuerzos preciosos, y quizá baldíos, para superar concepciones que se sabe funcionan de maravilla para un simulador, mientras que en los arcades siempre hay algo más que decir. «Motorhead» se perfila, de este modo, como un título arcade de conducción brillante, tanto en ideas como en desarrollo técnico, y en el que la virtud gráfica alcanza cotas elevadas gracias al hard 3D. Un juego por el que Gremlin apuesta fuerte, y que ofrece un "look" excelente.

ULTIMA IX ASCENSION

La legión de amantes del rol que existe en nuestro país, muchos de los cuales son, por añadidura, incondicionales del trabajo de Richard Garriot y Origin, arde en deseos de llevarse «Ascension» a los discos duros, con la esperanza de ver y comprobar que los sinsabores que «Pagan» les deparó han sido olvidados.

El que, muy posiblemente, «Ascension» exija disponer de una tarjeta 3D, no hace sino aumentar las expectativas de un juego en el que Lord British y sus cortesanos han puesto toda la carne en el asador, con la confianza de redefinir la serie «Ultima» no sólo en concepto, sino también en calidad técnica. Un nuevo mundo, completamente generado en 3D (hasta los más pequeños objetos), cuyo anticipo llega aquí.



CONCURSO

NORMA Editorial

¡HAZTE CON LO MEJOR DEL CÓMIC!

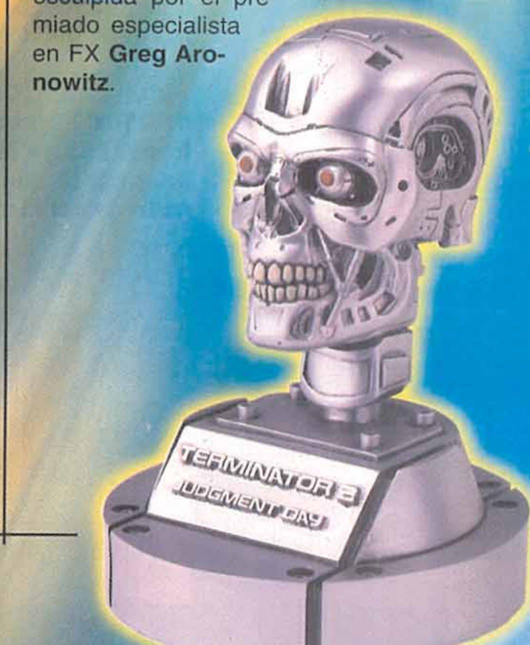


VERTIGO La colección **VERTIGO** supone la mejor alternativa a los superhéroes americanos. Historias diferentes, de gran calidad, para los que buscan otro tipo de evasión y emociones fuertes.

CÓMIC+CINE Si además del cómic, te encanta el cine estos títulos te volverán loco. **STAR WARS**, **ALIENS**, **THE CROW**, **BATMAN**... Nuevas aventuras que nos desvelan lo que no vimos en la gran pantalla.



BUSTO T-800 Y como regalo especial para los lectores de **MICROMANÍA**, este espectacular busto de **TERMINATOR 2**. Una edición limitada de importación, pintada a mano y esculpida por el premiado especialista en FX **Greg Aronowitz**.



Bases del concurso "Norma Editorial"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta a la siguiente dirección: *HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.* Indicar en una esquina del sobre: *CONCURSO "Norma Editorial"*

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán TRES, que serán premiadas con los siguientes regalos: una colección completa de cómics de la serie Vertigo, una selección de Cómics de Cine con títulos como Star Wars y Aliens y una escultura en miniatura del busto de Terminator. A continuación se seleccionarán CINCO cartas más, cuyos remitentes recibirán una colección completa de cómics de la serie Vertigo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de marzo de 1998 hasta el 30 de abril de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de mayo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NORMA EDITORIAL y HOBBY PRESS.



SORTEAMOS 8 PREMIOS:

3 LOTES COMPUESTOS POR:

COLECCIÓN COMPLETA SERIE VERTIGO

COLECCIÓN CÓMICS+CINE

BUSTO T-800 (EDICIÓN LIMITADA)

y 5 COLECCIONES COMPLETAS SERIE VERTIGO

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: .... C. Postal: ....

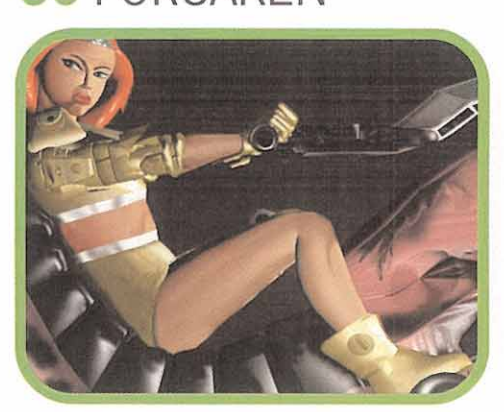
Teléfono: ....

La pregunta del concurso:

"¿QUÉ ES VERTIGO?"

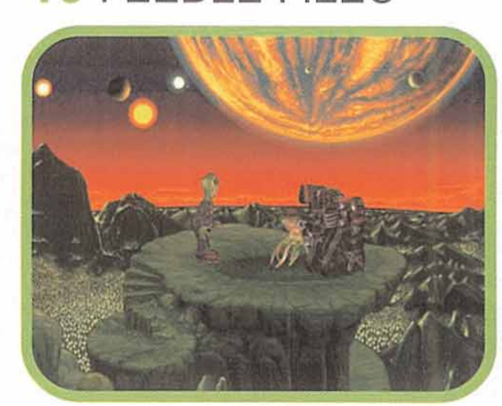
- ❑ Una peli de Quentin Hitchcock.
- ❑ Una colección de cómics USA alternativos de gran calidad.
- ❑ El título del último LP de El Fary.

36 FORSAKEN



El más increíble shoot'em up de la historia de los videojuegos está a puntito de salir a la calle para deleite de todos los aficionados al arcade puro y duro. Totalmente traducido y con unos gráficos impresionantes, este juego está destinado a convertirse en el bombazo de este año y posteriores.

40 FEEBLE FILES



Una aventura gráfica de tintes clásicos que, sin embargo, utilizará al máximo la capacidad de los ordenadores personales actuales.
Los programadores de Adventure Soft le están dando a «Feeble Files» una especial importancia al apartado gráfico.

42 UBIK

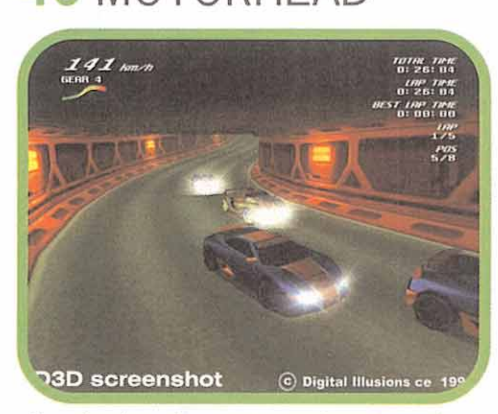


Mezcla de arcade y estrategia, «Ubik» será un completísimo programa de estrategia que muy pronto estará al alcance de todos aquellos aficionados que gusten de pasar los más increíbles ratos al mando de un grupo de psiónicos y soldados entrenados. Todo un nuevo concepto.

Porque nos debemos a vosotros, porque sabemos que si la cantidad va en conjunto con la calidad y por las numerosísimas cartas que hemos recibido al respecto, desde este mes cambiamos completamente el aspecto de las previews, para poder ofreceros así una mayor cantidad de información que es, al fin y al cabo, todo lo que vosotros nos demandáis.
El estilo que, a partir de ahora, se llevará, será mucho más gráfico; preferiremos incluir más pantallas que texto, haciendo caso al dicho de que una imagen vale más que mil palabras. Con esto, por supuesto, no queremos decir que aquellos juegos que vayan a suponer en el momento de su lanzamiento una fuerte repercusión en el mercado del software lúdico, no tendrán su súper-preview, sino todo lo contrario. Este mes, títulos del calibre de «Forsaken», «Ubik», o «Sole Survivor» tienen ya reservadas sus páginas, en las que os adelantaremos todas sus excelencias.
Esperamos, sinceramente, que este "lavado de cara" que ha sufrido esta sección sea de vuestro agrado, pues es lo que verdaderamente importa.

sumario

46 MOTORHEAD



«Motorhead» será un programa de carreras de coches, en el que la velocidad y la diversión son los puntos a los que los programadores están dando la máxima importancia. Pero tampoco creáis que están dejando de lado aspecto tan importantes como gráficos y sonido.

48 SPEC OPS



Nunca un título, basado en acciones subversivas por parte del ejército norteamericano, será tan realista como «Spec Ops», al menos a priori. Para crear el juego, los programadores han filmado y posteriormente digitalizado las acciones de un grupo de marines.

50 SOLE SURVIVOR



El primer juego íntegramente on-line que llegará a nuestro país. Usando el engine y los gráficos de «Command & Conquer», los chicos de Westwood están creando un arcade en el que controlaremos una unidad cuyas características podremos mejorar con el tiempo.

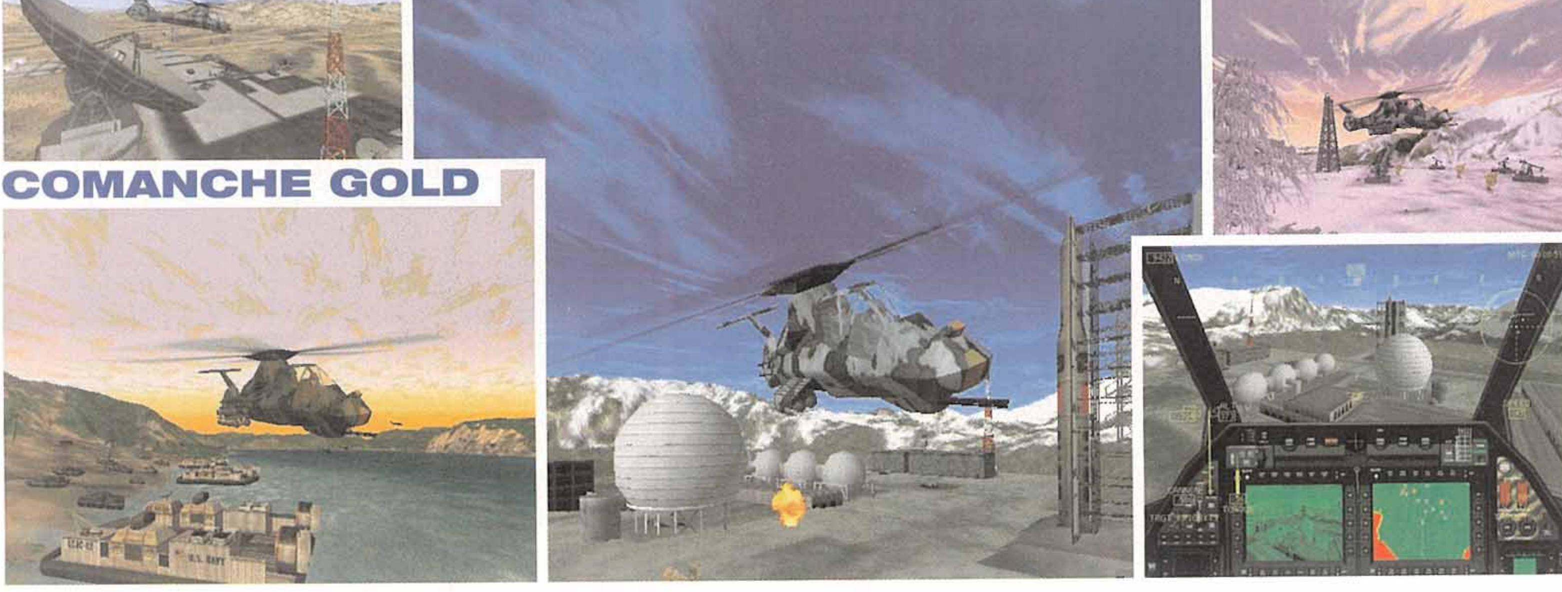
BLADE

La superación, tanto a nivel técnico como de diseño, desarrollo, y jugabilidad, ha sido la máxima que ha impulsado «Blade» desde la idea original del proyecto. Hoy, «Blade» sigue siendo noticia. Múltiples modificaciones en uno de los más poderosos engines 3D vistos, más actualizaciones a nivel de diseño y, en general, mejoras constantes en todos sus aspectos, con los distintos sistemas de partículas (fuego, agua) a punto, etc. nos permite augurar que muy pocos títulos serán capaces de hacer sombra a lo que siempre fue concebido como una gran producción... y no hablamos tan sólo de una cuestión de tecnología.

COMANCHE GOLD

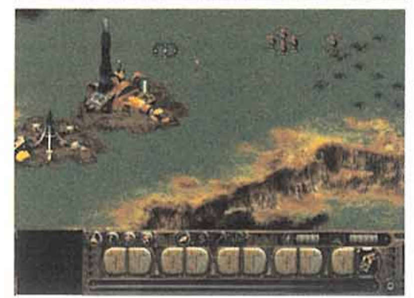
Nova Logic reincide en «Comanche» con una versión que mejora no sólo técnicamente su producción, sino también en contenido. Cuatro nuevas campañas, cuarenta nuevas misiones, I.A. optimizada, nuevas animaciones, sonidos, enemigos, terrenos, mejoras para MMX... Más una completa revisión del modo de juego multiusuario, con soporte de servidor Internet propio. Promete.











DOMINION

Sorprendente, cuando menos, resulta encontrarse con Ion Storm tras un título como «Dominion», habida cuenta que la compañía de John Romero y Tom Hall, entre otros, nació bajo la larga sombra de «Quake» y los juegos de acción 3D derivados. La espera está en «Daikatana», ahora basado en el engine de «Quake 2», aunque para entretenerla Ion Storm aborda la estrategia. La perspectiva real no deja de ser una incógnita, pero quizá el talento reconocido que se acumula en esta joven compañía, junto al nivel nada desdeñable al que llegan sus egos, les haga orientar en la dirección correcta un tan extraño como inesperado proyecto. Poco más, por ahora, que decir.



FINAL FANTASY VII

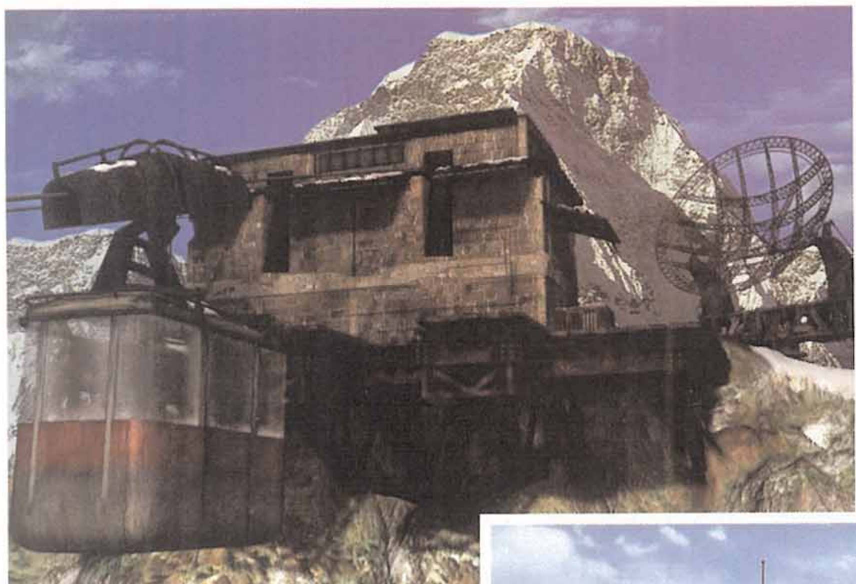


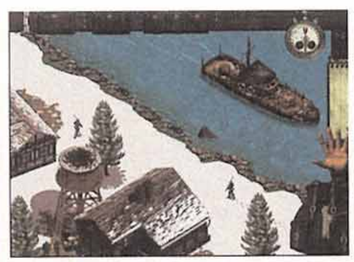
Pese al incuestionable éxito, a nivel mundial, que «Final Fantasy VII» alcanzó en formato PlayStation las pasadas navidades, una más que razonable duda existe sobre el recibimiento que el jugador de rol en PC podrá dispensar al título. EIDOS, en cualquier caso, ha realizado una versión a todas luces excelente, aprovechando las posibilidades técnicas y de expansión de los compatibles. ¿Estamos en vísperas del triunfo del RPG nipón?

F15

Largamente esperado ha sido el «F 15» de Jane's. Y si ahora mismo la compañía está rompiendo en todo el mundo con su «Longbow 2», se estaba echando de menos una nueva acometida de los reyes de la simulación -con permiso de DID-, en el terreno de los aviones.

Si apenas puede caber duda de que la fidelidad, realismo, y complejidad, claro, de pilotar una "bestia" de este calibre estará perfectamente reflejado en el juego, sí hay que hacer una mención especial de la calidad gráfica, que será apabullante.













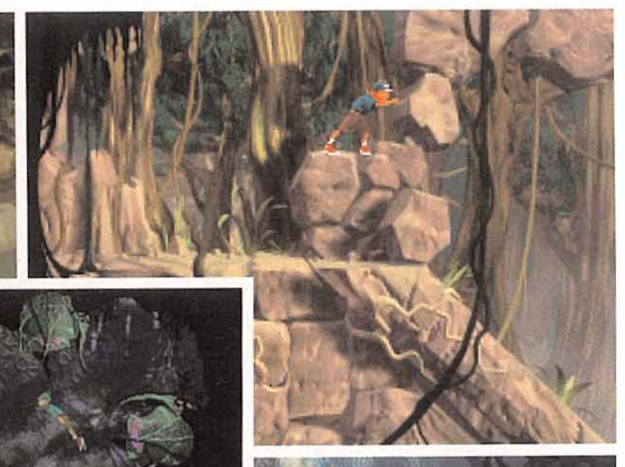
COMMANDOS



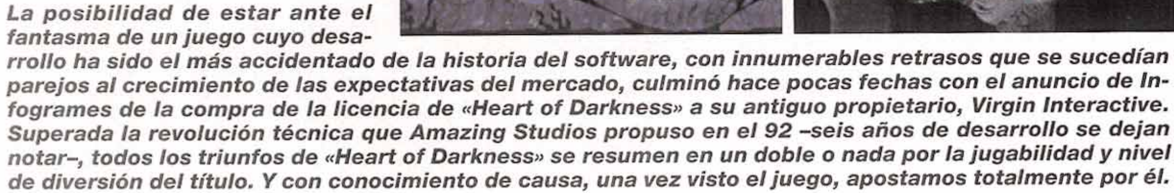


Definir la realidad de «Commandos» es casi tan complejo de explicar como calibrar la brutal expectación que ha despertado en el sector del videojuego, a nivel mundial. Estrategia, tácticas, wargame, acción... una combinación de conceptos innovadores, casi brillantes, en uno de los géneros más trillados del momento, llevan técnica y jugabilidad a un nivel tan elevado que considerar el seguro éxito internacional de «Commandos» no es sólo una cuestión de apoyo al software español. La única realidad es que Pyro Studios parece haber conseguido, técnicamente, un proyecto sobresaliente, y en el apartado de diversión y satisfacción del jugador, una de las más elevadas expectativas imaginables.





HEART OF DARKNESS



La posibilidad de estar ante el fantasma de un juego cuyo desarrollo ha sido el más accidentado de la historia del software, con innumerables retrasos que se sucedían parejos al crecimiento de las expectativas del mercado, culminó hace pocas fechas con el anuncio de Infogrames de la compra de la licencia de «Heart of Darkness» a su antiguo propietario, Virgin Interactive. Superada la revolución técnica que Amazing Studios propuso en el 92 –seis años de desarrollo se dejan notar–, todos los triunfos de «Heart of Darkness» se resumen en un doble o nada por la jugabilidad y nivel de diversión del título. Y con conocimiento de causa, una vez visto el juego, apostamos totalmente por él.





HEXPLORE

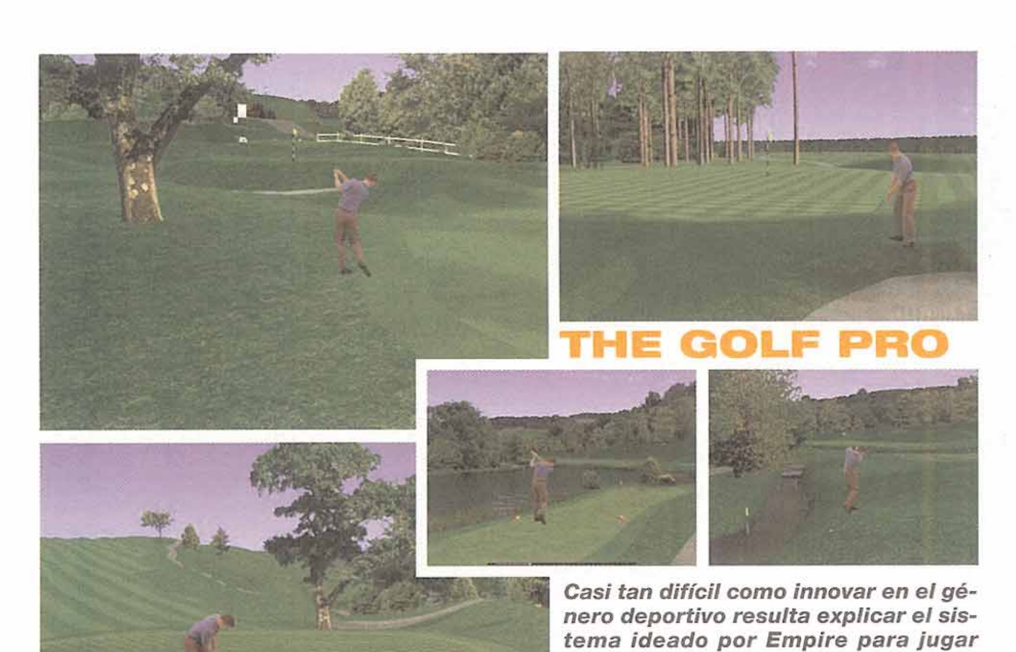
Limitar una perspectiva tan amplia como la que «Hexplore» ofrece al jugador, a un nuevo análisis y puesta en práctica de la esencia y espíritu de «Gauntlet», es una posición tan errónea como lógica. Pero la realidad del proyecto de Heliovisions es uno de los más atractivos combinados de acción, rol y aventura que hayamos visto en los últimos años, al que se debe unir una tecnología endiabladamente inteligente y eficaz, con la base gráfica del voxel. No es arriesgado, pues, considerar su éxito.











THE GOLF PRO

Casi tan difícil como innovar en el género deportivo resulta explicar el sistema ideado por Empire para jugar con «The Golf Pro». La simulación se ha querido llevar a un nivel tan real que, como en su momento hizo Interplay con «Virtual Pool» y un taco de billar, el ratón se convierte en el sustituto en sensaciones físicas del palo de golf. Renovador, lo es.





REAH







Quizás en Project 2 no puedan aspirar en estos momentos a ser considerados como los auténticos artífices de la renovación de la aventura, pero sí es factible colocarlos a la altura de mitos como Cyan, gracias a «Reah», título que combina la atmósfera mágica de «Myst», un engine muy similar al contemplado en «Atlantis» y una profundidad en su acción y desarrollo dignas de algo más que un elogio. Lo mejor, además, supera al propio concepto; un sencillo P100 basta para un funcionamiento perfecto.

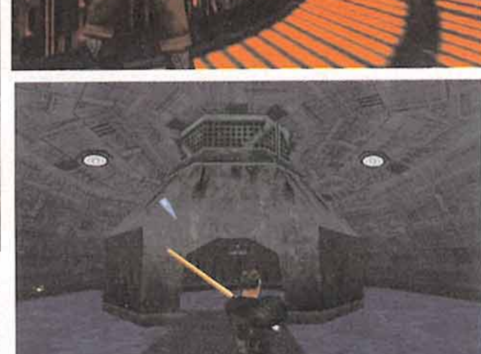




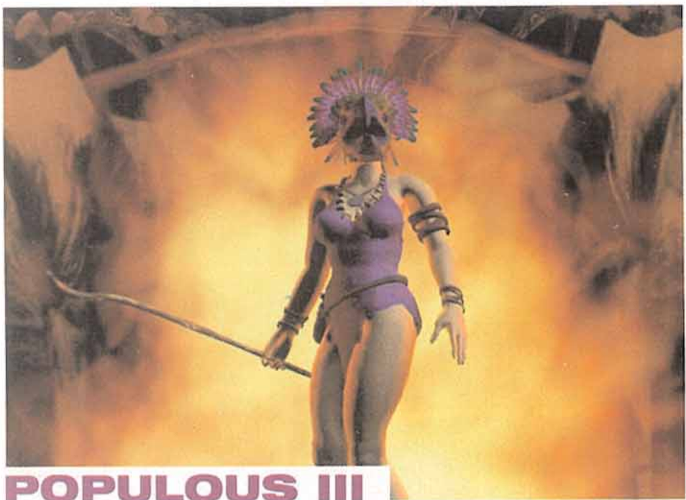



MYSTERIES OF THE SITH



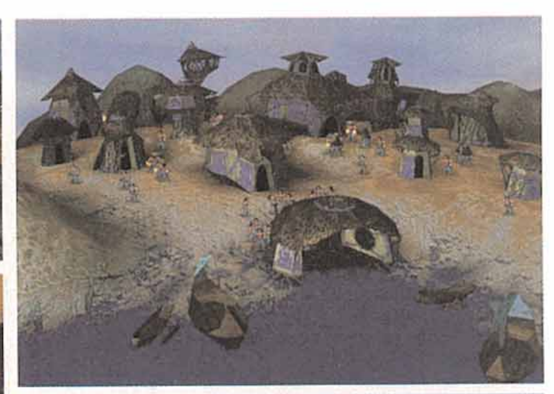
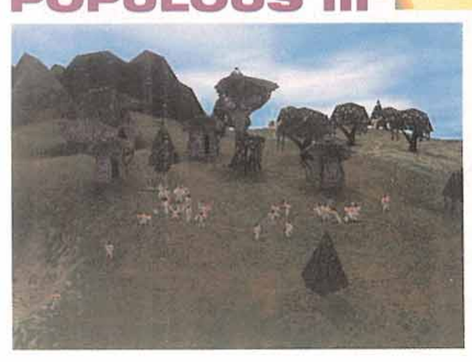


La posición de LucasArts puede ser considerada desde múltiples puntos de vista con «Mysteries of the Sith», la (no) segunda parte de «Jedi Knight» que, sin precisar de éste para su funcionamiento, es tan similar en apariencia que podría pasar por un disco de datos. Pero la verdad es que múltiples pequeños defectos han sido limados respecto al título precedente, y esta secuela putativa lo supera de largo, técnicamente. Nuevos personajes, armas, naves y acción han sido los principales objetivos a lograr, además. El resultado, depende, pero, y dicho está, del usuario.



POPULOUS III



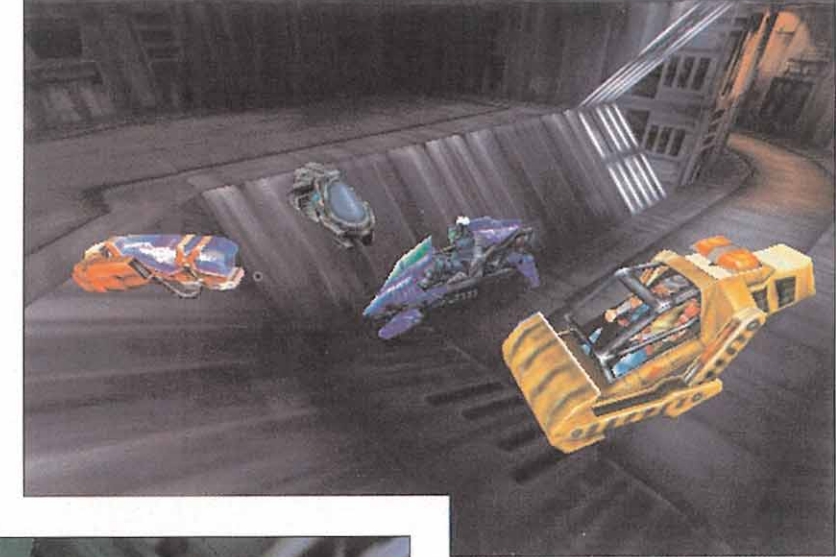
Cuando parecía que, esta vez sí, todos los habituales fantasmas que persiguen sus proyectos se habían superado, la maldición de Bullfrog sigue viva y coleando con el anuncio, hecho hace pocos días, de otro retraso para «Populous III». El testamento no escrito ni oficial del espíritu de Peter Molyneux se hará de rogar aún un poco más, por lo que disfrutar del que se perfila como una de las mayores atracciones de la estrategia, jamás imaginadas, entra en el habitual ciclo de la compañía. A esperar.



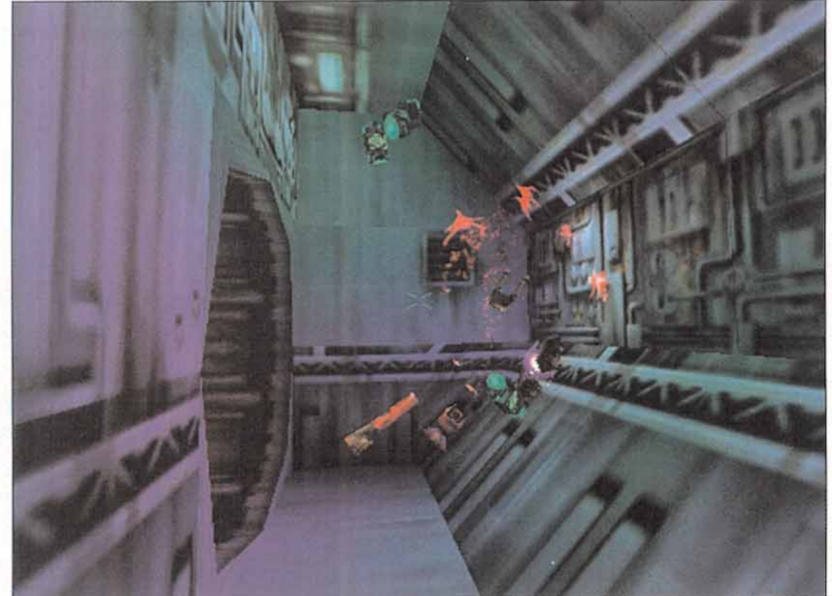
Forsaken
El juego

¿Nos encontramos ante lo que puede ser la revolución de los arcades? ¿Descubriremos en «Forsaken» las máximas que se tendrán en cuenta para hacer un juego a partir de ahora? ¿Será posible que un producto de estas características y enorme calidad sea un hecho palpable del que todos podremos disfrutar? Adentraos en estas páginas y descubriréis el título que sorprenderá, entusiasmará y alucinará a todo aficionado a los ordenadores y las consolas que se precie de serlo.

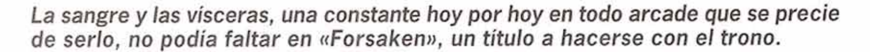
ACCLAIM STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, N-64**
ARCADE



Todo el mundo creía que la Tierra se encontraba perfectamente a salvo, gracias a los sistemas de satélites militares con torretas láser instaladas, los campos de minas magnéticas y los escudos eléctricos que rodeaban la atmósfera del planeta. Ninguna raza alienígena con intenciones de conquista podría sobrepasar tal barrera defensiva. Sin embargo, el mundo estaba condenado y a manos de sus mismos habitantes. El hombre, en su afán de poder y de control de las fuerzas de la naturaleza, se atrevió a experimentar con la misma esencia de la materia. Sus intenciones eran claras: controlar aquello que crea y mantiene los objetos físicos tal y como son.





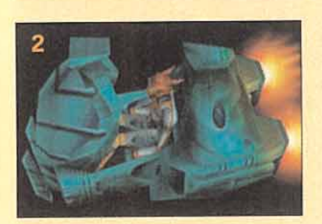

La sangre y las vísceras, una constante hoy por hoy en todo arcade que se precie de serlo, no podía faltar en «Forsaken», un título a hacerse con el trono.

Por supuesto, tan tremenda fuerza no podía ser manejada así como así, y en una de las intentonas por parte de un grupo de científicos, dicho poder se les escapó del lugar donde lo tenían concentrado, provocando un efecto de fusión de tal intensidad, que rasgó los cimientos del mismo planeta, haciendo que se partiera en enormes pedazos, y acabando así con miles de millones de vidas en un instante.

L O S   P E R S O N A J E S



1- BEARD: *El último superviviente de una banda de motoristas espaciales. Beard está a los lomos de una Brough Superior 119, y va siempre acompañado por su ya fallecido camarada, Mad Dog McCoy, que va en el sidecar.*



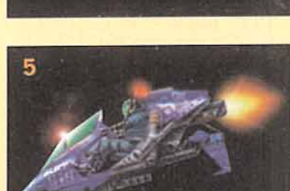
2- CERBERO: *Un auténtico experimento genético, llevado a cabo por los científicos humanos de una estación espacial. Absolutamente todos murieron a manos de este sanguinario ser que con su corazón de titanio, las toxinas que tiene por sangre, y su rapidísima moto espacial, tiene como objetivo principal acabar con los pocos representantes de la raza humana que quedan aún con vida.*



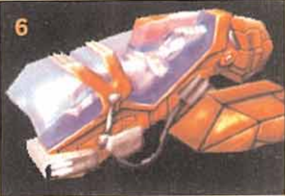
3- CUVEL CLARK: *La máxima de este curioso personaje es: "¿Por qué hay que trabajar para vivir, si el dinero puede ser fácilmente robado?". Su cabeza es buscada en la práctica totalidad de los planetas de la galaxia y, aún así, Cuvel ha conseguido escapar.Considera que esta es una oportunidad como ninguna para enriquecerse y retirarse para el resto de sus días.*



4- EARL SLEEK: *Aunque al principio trabajó como joyero, al final descubrió que podía enriquecerse más robando brillantes, esmeraldas y demás piedras preciosas que haciendo joyas con ellas, y desde entonces es uno de los mayores ladrones de joyería de la galaxia.*



5- EX-COP: *Uno de los policías más duros de cuantos había en el cuerpo. Ahora que no hay nadie a quien proteger más que a él mismo, va a utilizar toda la sed de sangre que contuvo en su momento para no ser expulsado, y buscará el subsidio de jubilación que, según él, tan merecido tiene.*

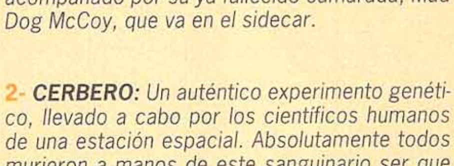
6- FOETOID: *Otro intento por parte de la raza humana de controlar la genética, al igual que Cerebro, sólamente que éste resultó fallido. Su fealdad física únicamente es comparable a su sadismo y brutalidad. Al no saber que son los escrúpulos y la culpabilidad, será uno de los contrincantes más duros con el que alguien podría encontrarse.*



7- HK-5: *El último grito en lo que a cibertecnología se refiere. HK-5 ha sido enviado por los Teócratas, junto con otros androides, para exterminar cualquier vestigio de pillaje que pueda existir en los restos del planeta Tierra. Su avanzado microprocesador le otorga una inteligencia diez veces superior a la humana, pero eso también ha incrementado una decena de veces los sentimientos de megalomanía y avaricia.*



8- JO: *Un genio de la electrónica y amante de la informática. Su vicio son las armas, cuanto más destructivas mejor, por lo que en su moto espacial habrá cabida para cualquier artilugio que dispare destrucción.*
Necesita dinero para comprar ingenios militares y, ¿qué mejor lugar para conseguirlo que éste?



9- L.A. JAY: *La continua exposición que este ladrón espacial ha sufrido a los rayos solares, prácticamente le ha frito el cerebro y ahora es un demente capaz de hacer cualquier cosa que se le pase por la cabeza. L.A. Jay es capaz de pilotar su aeronave con una habilidad felina.*



10- LOKASENNA: *Esta, antaño, bella muchacha trabajaba en una de las colonias mineras de Marte como coordinadora de extracción de mineral. Tras el encuentro que tuvo con un grupo de cyborgs, su cuerpo fue transformado en una perfecta simbiosis de carne y metal, siendo ahora parte íntegra de una nave espacial.*



11- MEPHISTOFUN: *Otro robot enviado por los Teócratas. Mephistofun pertenece a la serie Ttec IV, algo menos sofisticada que HK-5, pero tan efectivo como éste. Su resistencia y rapidez son sobrehumanas y, aunque su inteligencia es algo primitiva, es más que capaz de llevar a cabo la misión que se le ha encomendado.*



12- NIM SOO SUN: *Su carrera como psicópata le ha hecho ganarse el apodo de "la preciosidad con espadas".*
Trabajando al principio en un circo como acróbata y malabarista, tiene un perfecto control de los cuchillos, pero eso no quiere decir que desprecie armas más destructivas, como los láseres y los misiles, sino todo lo contrario.



13- NUBIA: *Su carrera criminal es conocida por todo el mundo. Comenzó a trabajar en un grupo, pero tras un problema que tuvo, decidió hacerlo en solitario. Nubia considera este objetivo como el colofón de su largo historial y una ocasión tan buena como cualquier otra para retirarse a un lejano planeta paradisíaco.*



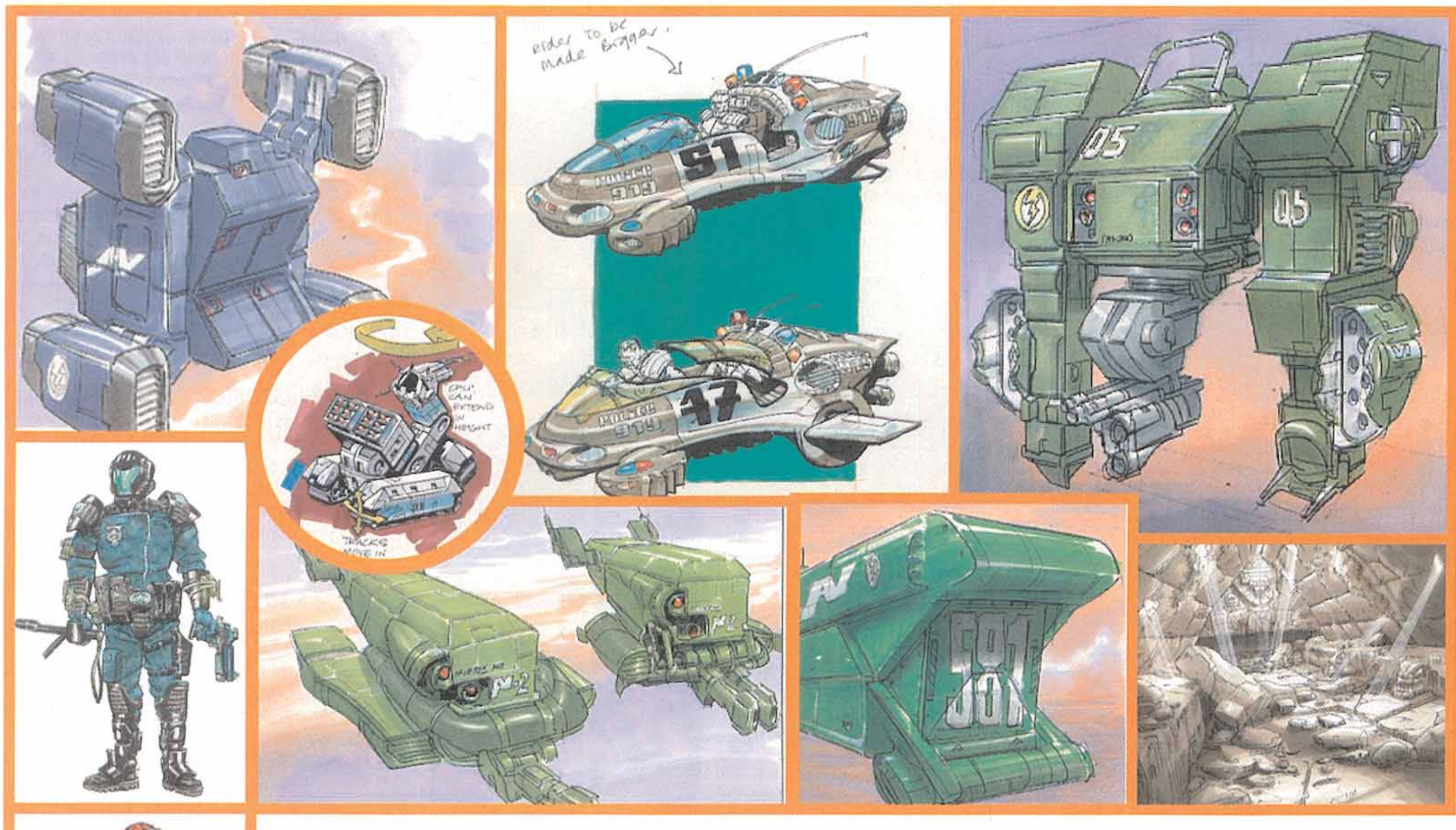
14- NEPENTHE: *El típico caso de doble personalidad. Por el día un respetable doctor, admirado por todos, y por la noche un maniaco depresivo, con tendencias homicidas. El stress, cada vez más dominante en su estilo de vida, acabó provocando que el reverso tenebroso de Nepenthe acabase dominando al otro, convirtiéndose en un peligroso ser para la humanidad.*



15- REX HARDY: *Camionero de profesión, tras haber desaparecido su empresa en el holocausto, ha decidido que lo mejor que puede cargar en su trailer es el dinero y las joyas que hay desperdigadas por entre los asteroides que antes formaban la Tierra. Duro como ninguno, aprovechará la resistencia de su vehículo para arrollar a cualquiera que se le ponga por delante.*



16- SEPTRE: *Debido a una mutación sufrida durante su gestación, Septre está condenado a vivir en el interior de una cápsula que le proteja de los rayos solares, ya que el simple contacto con ellos sería capaz de desintegrarle por completo. Necesita ingentes cantidades de dinero para costearse el tratamiento que lo convierta en alguien normal y esta ocasión la pintan calva.*





Lo que en un principio fue un lugar de prosperidad para la raza humana, ahora se había convertido en un campo de asteroides inerte que, sin embargo, aún conservaba muchas construcciones prácticamente intactas.

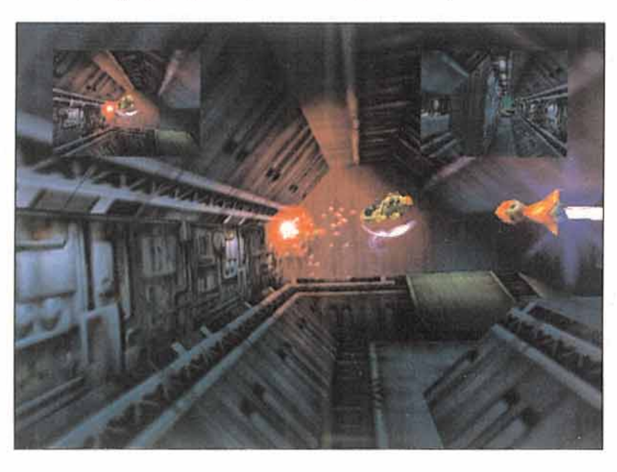
PILLAJE INTERESTELAR

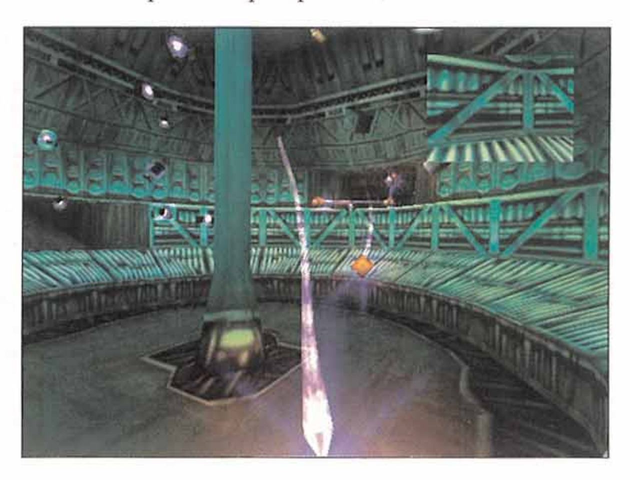
Únicamente consiguieron salvarse las pocas colonias de humanos que se habían aposentado en el resto de planetas del Sistema Solar; los Teócratas, el grupo que a partir de aquel entonces se alzaría con el poder y la mayoría de piratas, ladrones espaciales y demás gente indeseable, que pululaban constantemente por el espacio, evitando ser capturados por las fuerzas del orden.

Los Teócratas, a fin de recuperar todo lo de valor que en la zona del desastre pudiese haber quedado, mandaron un numeroso grupo de robots de carga y combate para llevar a cabo tal misión, encontrándose estos con que el pillaje ya había comenzado días antes por parte de los numerosos rateros que, a bordo de sus naves, estaban rescatando todas las riquezas posibles.

De esta forma comenzó una guerrilla por el control de los restos del ya desaparecido planeta Tierra, en la que entraron a formar parte los robots del grupo Teócrata, los proscritos en sus naves monoplaza, armadas hasta los dientes, y los sistemas de defensa terrestres, aún funcionales, que atacarían indiscriminadamente a todo aquel que se acercase.

El arcade por excelencia está a punto de aterrizar en nuestro país para contento de todos los amantes de los juegos de acción





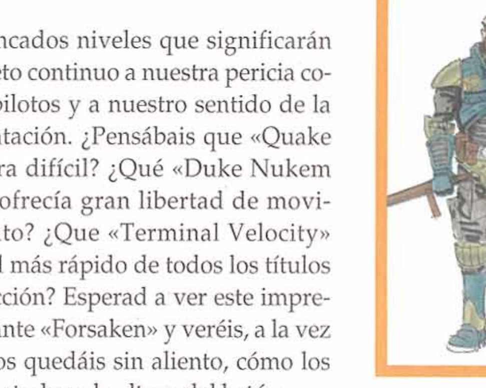
MÁS QUE UN JUEGO DE PC

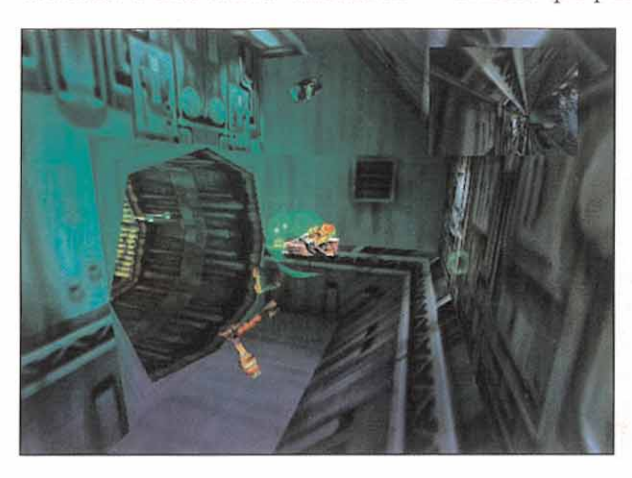
Lo poco que hemos podido ver del juego hasta ahora en su versión de ordenador, ya nos ha dicho mucho acerca del impresionante proyecto que será. Realizado pensando en los poseedores de una tarjeta aceleradora –a pesar de que funciona también sin ella–, con posibilidades para multijugador tanto por modem, como por red local y muchas cosas más, «Forsaken» elevará tanto los PC como las consolas a una nueva dimensión gracias a la calidad sin precedentes que tendrá este título.

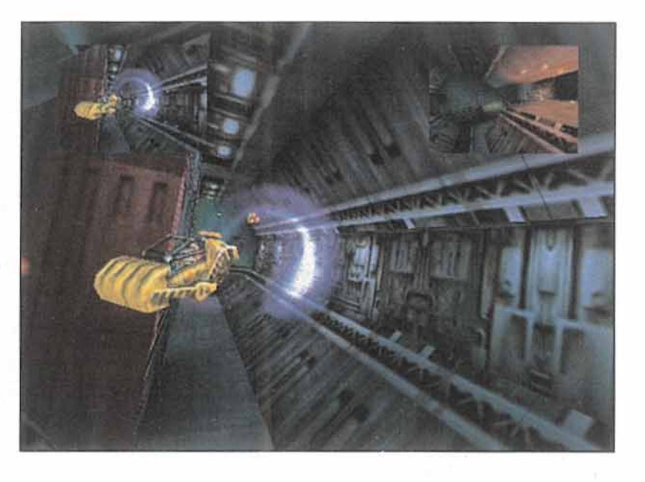
Los gráficos se saldrán de lo común, siendo una nueva experiencia para la vista; la acción será trepidante, mucho más rápida y continua que la de cualquier otro arcade tridimensional de las mismas características.

Entrar en «Forsaken» significará entrar en un mundo hostil lleno de enemigos y peligros por doquier, escenarios preciosistas dentro de lo holocáustico que pueda ser su aspecto e intrincados niveles que significarán un reto continuo a nuestra pericia como pilotos y a nuestro sentido de la orientación. ¿Pensábais que «Quake II» era difícil? ¿Qué «Duke Nukem 3D» ofrecía gran libertad de movimiento? ¿Que «Terminal Velocity» era el más rápido de todos los títulos de acción? Esperad a ver este impresionante «Forsaken» y veréis, a la vez que os quedáis sin aliento, cómo los deja a todos a la altura del betún.

M.A.X.



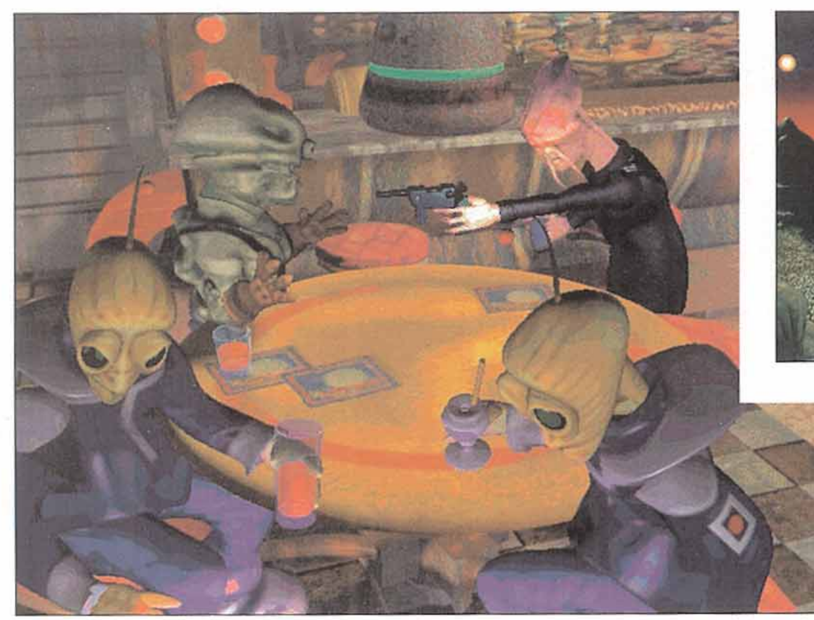




Todos los críticos de software están de acuerdo en que «Forsaken» será el próximo "crack" informático

The Feeble files
Un proyecto de envergadura

«The Feeble Files» es una nueva aventura gráfica, aún en proceso de creación, cuya historia ha sido pensada y escrita por el mismo guionista de «Simon the Socerer». Humor a raudales, gráficos de gran calidad y un sonido alucinante, serán algunos de los ingredientes que nos esperarán en este juego, que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los más destacados de su género.



La aventurá estará constantemente adornada por secuencias automáticas de gran calidad gráfica, y unos movimientos increíblemente suaves, a las que habrá que prestar mucha atención para no perderse ni un solo detalle.



ADVENTURE SOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA



En «The Feeble Files» encarnaremos a Feeble, un simpático alienígena de la raza Grenelon. Su lugar de residencia se encuentra a años luz de la Tierra, en una sociedad con el cerebro lavado, donde todos son controlados por la compañía corporativa OmniBrain. Ésta dispone de un sistema de control neuronal que determina el estado de alegría de los habitantes, siendo delito estar triste o preocupado, sea cual sea la situación en que se encuentre uno, la cárcel, arruinado, etc. Esto ha obligado a la gente a simular su falso contento, aunque todos saben que los está controlando un grupo de psicópatas que dirige OmniBrain.

Tras chocar con un satélite de vuelta a casa, y destrozar en el impacto su lugar de trabajo, Feeble da con sus huesos en prisión, donde conoce a Delores, una dura y conflictiva Grenelon, y a SAM, un robot con los circuitos cruzados que se ha convertido en una máquina de matar. Juntos tratarán de derrocar a la corporación para que de una vez por todas cada una de las personas que viven en esa sociedad pueda mostrar sus sentimientos públicamente.



EL CLÁSICO SISTEMA

A pesar de estar usando la más novedosa de las tecnologías actuales, para crear «The Feeble Files», los programadores no han querido quitar al título el encanto de las antiguas aventuras gráficas, por lo que como interfaz de juego van a emplear el clásico del puntero del ratón cambiante. Presionando sobre el botón derecho de dicho periférico podremos elegir entre andar, coger, mirar, usar un único objeto y combinar varios a la vez. Esto facilitará mucho el manejo tanto a la gente neófita, como a los más experimentados, ya que unos y otros podrán despreocuparse del manejo, centrándose más en la historia, algo francamente importante si no queremos quedarnos



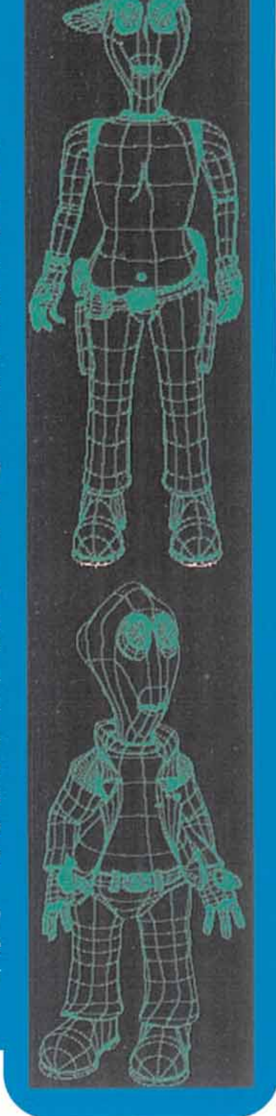
A pesar de que no utilizará hardware 3D, los efectos de luces de «The Feeble Files» tendrán un enorme realismo.

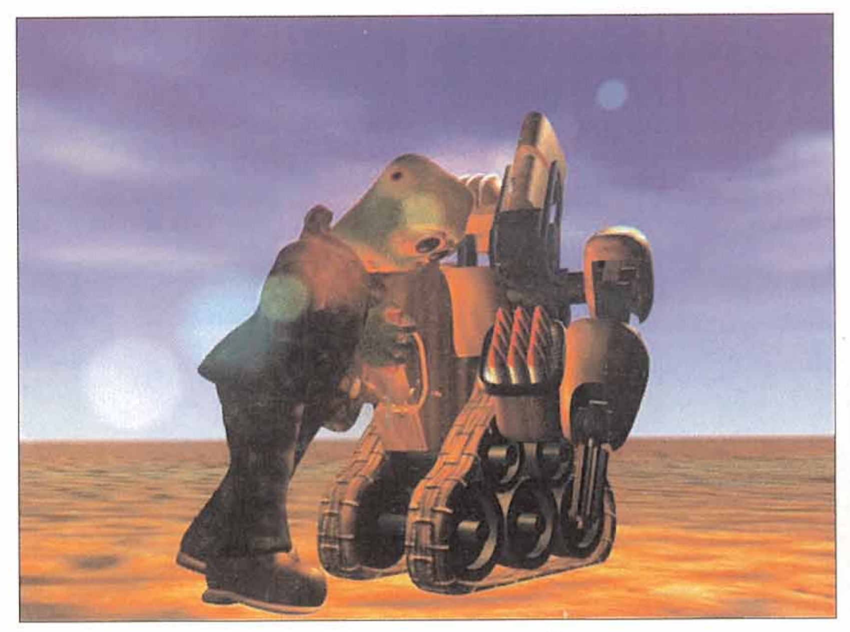
atascados a la primera de cambio. La dificultad de «The Feeble Files» será enorme, tanto por lo enrevesado de sus enigmas, como por la enorme cantidad de objetos que además habrá que mezclar entre sí, para conseguir otros nuevos, lo que se verá simplificado por su interfaz.
Aún tendremos que esperar un poco para disponer esta gran aventura, pero si hay algo de lo que estamos seguros es de que toda la demora que pueda tener, merecerá la pena, pues si el resultado es tan bueno como el que hemos podido ver en una versión previa, no decepcionará a nadie, sino todo lo contrario.

M.A.X.

Grandes alardes gráficos y sonoros

Usando a su máxima capacidad la tecnología Silicon Graphics y el software Power Animator 7 de Alias Wavefront, los artistas y diseñadores de Adventure Soft están modelando, coloreando y animando todos y cada uno de los sesenta personajes que encontraremos en el juego. Realizar los gráficos así, les permitirá, entre otras cosas, producir más de 2 GB de animaciones prerenderizadas en SVGA.
Idéntico cuidado están poniendo en el apartado sonoro, ya que si tan buenos gráficos quieren realizar, no menos bueno tendrá que ser el sonido. Más de veinte actores y actrices trabajan duramente para darle énfasis y sentimiento a las más de seis mil líneas escritas, lo que traducido a tiempo serán unas quince horas de material de grabación. Para los efectos sonoros, los especialistas en este campo han investigado en las más prestigiosas librerías de efectos de Hollywood, reuniendo los sonidos que creen mejores.
Como podéis comprobar, todo un alarde de medios que hará de «The Feeble Files» un programa a tener muy en cuenta.

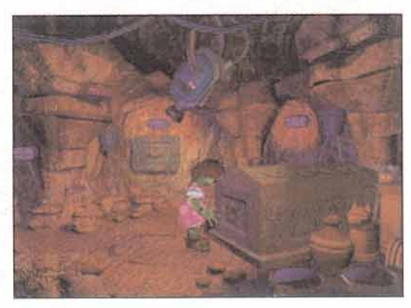






El argumento del juego ha sido creado por el mismo guionista que diseñó la historia de «Simon the Sorcerer»

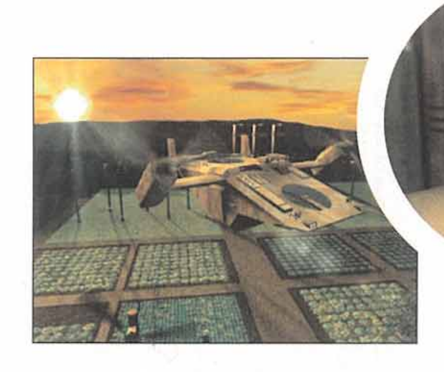




Como en las aventuras clásicas, habrá que examinar cuidadosamente cada pantalla del juego.

Ubik
Preparado para sorprender

Los chicos de Remi Herbulot -cabeza pensante de Cryo- tienen la habilidad de sorprender con sus creaciones, que siempre van un poco más allá en el género al que pertenecen. En el caso de «Ubik», la idea del juego de estrategia no es nueva, pero ellos le dan un enfoque que lo convierte en algo inédito, con muchos ingredientes de novedad y un nivel de calidad elevado.





Las distintas perspectivas de la acción exigirán un adecuado tratamiento de la imagen por parte de las distintas cámaras.



El tamaño de todos los personajes poligonales es bastante grande, lo que aún no se sabe de qué forma afectará a la jugabilidad.

CRYO
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Estamos en un futuro, cada vez más próximo, en el año 2.019, y el mundo se ha convertido en la sociedad estereotipada de todos las obras de ciencia ficción: superpoblación apiñada en gigantescas urbes repartidas por la galaxia. Las megacorporaciones son colonias en el espacio regidas por un orden férreo impuesto por un modo de vida enormemente tecnificado y tremendamente opresivo. También depresivo, pues es un mundo de corrupción y decadencia, donde todo se mueve por oscuros intereses manejados por personajes sin escrúpulos. Hay una lucha por el control de la información, del poder y del dinero llevada a cabo por agentes secretos que utilizan para ello todas las armas a su alcance. Están organizados en bandas y apoyadas por intereses desconocidos, compuestas por elementos preparados para matar y dotados de la interesante capacidad de leer la mente. Estos poderes psiónicos van a ser vitales en el juego, y uno de nuestros objetivos va a ser el controlarlos.

La variedad será la nota dominante en cuanto a misiones, personajes, armas y poderes psíquicos se refiere

AIRES DE RENOVACIÓN

«Ubik» será un juego de estrategia en tiempo real con toques de acción, propiciados por esto, y de aventura, por

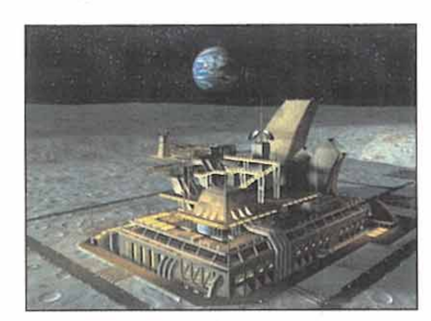


la realización misma del juego. Controlaremos a un grupo de mercenarios con los que tendremos que realizar una serie de misiones, pudiendo manejar a uno o a todos, dándoles órdenes individualmente o en grupo, equipándolos y vigilando sus constante vitales a medida que avanza la misión. Es una idea similar a la desarrollada en «Deadly Games» por SirTech, pero con notables diferencias e innovaciones.

«Ubik» se desarrollará en un mundo 3D no real, gestionado por diferentes vistas de cámara. Los personajes van a ser poligonales, generados en tiempo real, como la acción, que en el juego de SirTech se basaba en el tradicional sistema de los turnos. Ya no tanto por la realización en 3D, como por el método de juego empleado, «Ubik» está llamado a ser una sorpresa en cuanto que es el primero de sus características –no olvidemos «Commandos», realizado en nuestro país–, y puede traer una dimensión nueva a la estrategia, una interesante e innovadora vuelta de tuerca.

Los personajes tendrán, no sólo cualidades físicas, sino también, psicológicas

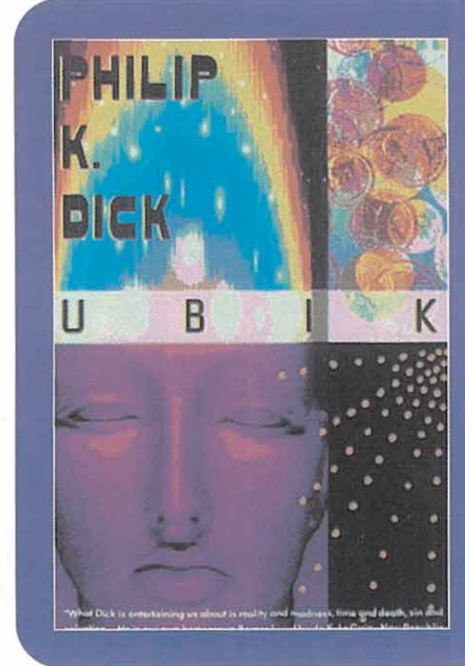
La belleza y el trabajo realizado en todos los decorados es más que patente, consiguiéndose un buen nivel de realismo tanto en exteriores como en interiores.





El libro tras el juego

Como ya mencionamos en el texto, «Ubik» está basado en una novela del año 1.991 de Philip K.Dick, un auténtico maestro de la ciencia ficción, como lo demuestran sus dos obras principales: «Blade Runner» y «Desafío Total». «Ubik» podría definirse difícilmente como una especie de comedia de muerte y salvación, con una llegada directa al lector, muy impactante. La ambientación en un mundo futurista opresivo y asfixiante es característica del autor, y más patente en «Blade Runner» por más conocida por todos, y esa ambientación será contagiada al juego. Esperemos que el juego mantenga la atención del jugador como el libro lo hace del lector, presentando las cosas desde una perspectiva confusa que poco a poco se va resolviendo, haciendo que tenga sentido.



Los universos en los que tiene lugar «Ubik» serán dos: uno futurista, calco de «Blade Runner», y el otro sacado de una película de Tarantino, muy "pulp". Cada uno de ellos tendrá 15 niveles y la peculiaridad compartida de la ambientación en un mundo cibernético. De las primeras impresiones obtenidas, sacamos la conclusión de la gran importancia que va a tener la ambientación en «Ubik», para recrear una atmósfera de tensión e inquietud constante, que nos va a meter de lleno en la piel de los soldados, permitiéndonos disfrutar aún más del juego.

Estratégicamente hablando, «Ubik» tendrá dos partes muy diferenciadas: la gestión interna de nuestro grupo de hombres, y la realización propia de la misión con los mismos. La elección cuidadosa de los miembros de nuestra fuerza de choque de acuerdo con sus características va a ser vital para la misión, así como el equipamiento con distintos tipos de armas y explosivos adecuados para las tareas a desempeñar. Esto será importante, pero el meollo de la cuestión estará en las tácticas a desplegar para mover al grupo por habitaciones, corredores y espacios abiertos, planificando con cuidado el avance empleando técnicas de comando.

ESMERO EN LA REALIZACIÓN

Este tipo de juegos de estrategia, organizados en misiones de base similar pero con objetivos muy diferentes, tienen que participar de una gran variedad de opciones que permitan al jugador un amplio abanico de posibilidades. «Ubik» va a poner en juego 60 personajes distintos de habilidades muy marcadas, y cuya realización 3D ha sido mediante motion capture de movimientos de personas dedicadas a tareas militares. No se plasmarán con fidelidad tan sólo los movimientos, sino también el

La IA será destacada, tanto en los personajes como en los enemigos







El juego es de estrategia, pero incorporará elementos de acción arcade y un argumento que se desgranará como si de una aventura se tratase.



La interacción entre los personajes va a ser constante, pues por algo forman un grupo que debe estar conjuntado y compenetrado.

comportamiento y las reacciones, reales como en la vida misma, y que condicionarán sus formas de actuación de acuerdo a un perfil psicológico que variará según tengan éxito en la misión, reciban heridas, etc.

Esos hombres podremos equiparlos con 50 tipos de armas y 48 tipos de poderes psíquicos, lo que dice mucho a favor de la variedad que mencionábamos antes, y que también supone un aliciente estratégico más con respecto a «Deadly Games», por ejemplo, en el caso de los poderes psíquicos. Hablando de avances y de cualidades de nuestros hombres, no podemos olvidar la revolucionaria –según las palabras de la gente de Cryo– inteligencia artificial que se utilizará en «Ubik». Ésta permitirá a los caracteres reaccionar de manera inteligente a nuestras órdenes, adaptándose a cada situación, lo que se aplica de igual forma a los enemigos.

Tanto los soldados, como los objetos, o los escenarios, han sido diseñados primeramente a mano, y posteriormente digitalizados en el ordenador. En el caso de los personajes, se han constituido a base de polígonos con texturas en las caras y en las ropas. En cuanto a los decorados, el diseño ha sido plano simulando 3D, aunque lo que hemos podido ver hasta ahora cumple perfectamente su papel. Serán escenarios vistosos, muy variados, y con una gran ambientación.

El movimiento en el entorno 3D se realizará con cambios de cámaras, estratégicamente situadas, que nos permitirán seguir cómodamente la acción en todo momento. Las cámaras también van a ser clave para seguir las evoluciones de nuestros hombres cuando fragmentemos el grupo o queramos tener más de una vista de la acción. De esto se desprende que podremos tener más de una cámara simultáneamente en pantalla, lo que constituye una opción muy práctica.

NUMEROSAS INCÓGNITAS

Debido a su estado de desarrollo, «Ubik» nos oculta todavía aspectos no perfilados de forma definitiva o claramente mejorables.

Una de esas incógnitas es el interfaz, claramente optimizable con respecto a la beta, que adolece de muchas paradas y constantes accesos al CD que ralentizan la acción, aunque con toda seguridad achacables a la condición de no definitivo del juego. En cambio, tanto funcional como estéticamente, el sistema de juego será agradable y sencillo, a la vista de las opciones que hemos visto implementadas, con el ratón ocupando un papel predominante para mover a los hombres, comprobar su estado y cambiar entre cámaras.

La jugabilidad es otro de los misterios sin resolver de «Ubik», en parte por lo provisional del interfaz, en parte por la propia naturaleza del juego, en 3D y con los personajes ocupando una parte considerable de la pantalla. ¿Qué ocurrirá cuando tengamos que manejar varios en un espacio de terreno muy reducido? ¿Y cuándo haya que hacer frente a varias situaciones a la vez? ¿Y con las perspectivas de cámara muy alejadas o demasiado cercanas? Son preguntas que tan sólo el juego definitivo responderá.

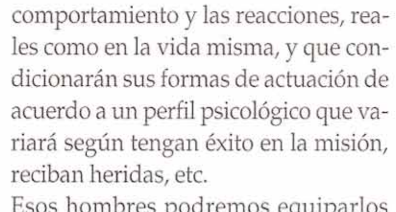
Gráficamente parece tener un aspecto mucho más pulido y finalizado, aunque hay cuestiones de perspectiva, de cambio de situación y de iluminación que habrá que observar con detenimiento. Las escenas cinemáticas de transición sí que tienen una apariencia soberbia. El aspecto multijugador ya está presente en la versión no definitiva, pero no presenta un aspecto valorable, tan sólo que permitirá el juego por medios muy variados –red, modem, y probablemente Internet–.

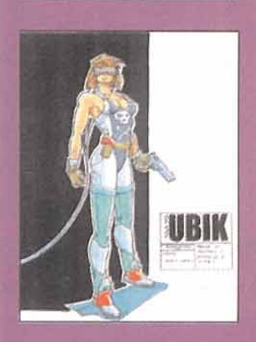
«Ubik» viene dispuesto a sorprendernos, algo que ya ha conseguido con la versión preliminar. Y es casi seguro que con la definitiva también lo haga.

C.S.G.









Creación de ambientes

La realización de una ambientación tiene que partir del trabajo del dibujante/diseñador de los bocetos que darán lugar a los gráficos definitivos. «Ubik» no va a ser una excepción, como podéis comprobar en los diseños adjuntos, que dan una muestra del arte del creador de los mismos. Luego está que a la hora de digitalizarlos no pierdan el alma original, sino que ésta se vea mejorada con el paso a bit. Algo no siempre fácil de conseguir. Dentro de muy poco podréis comparar.



MORTAL KOMBAT®
ANIQUILACION

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCION LAWRENCE KASANOFF/THRESHOLD ENTERTAINMENT "MORTAL KOMBAT ANNIHILATION"
ROBIN SHOU TALISA SOTO BRIAN THOMPSON SANDRA HESS LYNN RED WILLIAMS IRINA PANTAEVA Y JAMES REMAR
CASTING DE FERN CHAMPION, C.S.A. & MARK PALADINI, C.S.A. SUPERVISION MUSICAL DE SHARON BOYLE Y JOHN HOULIHAN DISEÑO DE VESTUARIO JENNIFER L. PARSONS MUSICA DE GEORGE S. CLINTON
MONTADA POR PECK PRIOR DISEÑO DE PRODUCCION CHARLES WOOD DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C. CO-PRODUCIDA POR KEVIN REIDY PRODUCTORES EJECUTIVOS ALISON SAVITCH CARLA FRY BRIAN WITTEN
PRODUCIDA POR LAWRENCE KASANOFF HISTORIA DE LAWRENCE KASANOFF & JOSHUA WEXLER & JOHN TOBIAS GUION DE BRENT V. FRIEDMAN & BRYCE ZABEL



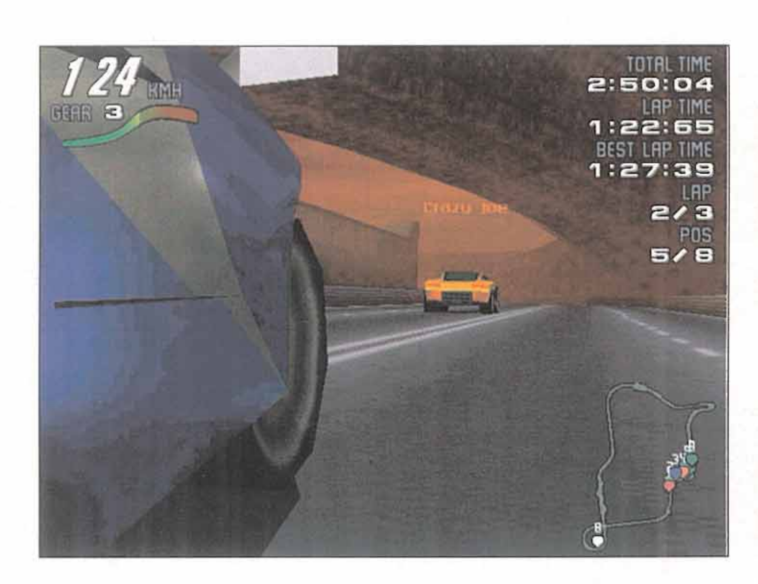
LIBRO EDITADO POR TOR DIRIGIDA POR JOHN R. LEONETTI BANDA SONORA EN

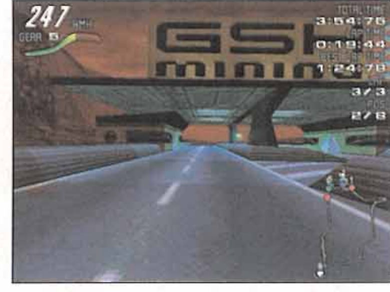


CD'S Y CASSETTES NEW LINE CINEMA LIDER

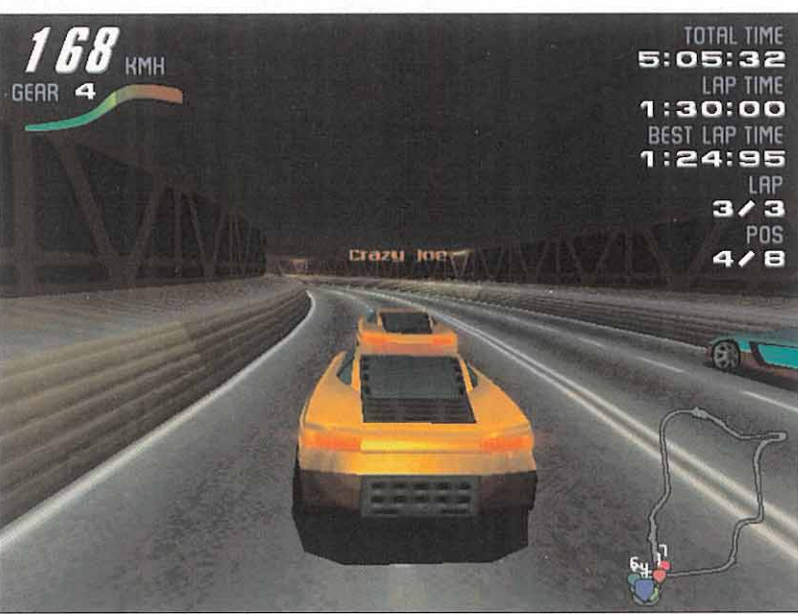
ESPECTACULAR ESTRENO EL 3 DE ABRIL
EN LOS MEJORES CINES

Motorhead
Por el placer de correr





Una constante en los circuitos será su enrevesado diseño, con curvas cerradas, divisiones de terreno, atajos y demás



La vista trasera es de las más típicas en todos los programas de carreras de coches, y una de las muchas que podremos seleccionar en el juego, con una simple presión de tecla.

Gremlin se pone a la vanguardia del género deportivo con un arcade de carreras que nos pondrá a los mandos de una serie de prototipos ficticios, capaces de alcanzar velocidades que rondan los trescientos kilómetros por hora.

GREMLIN INT./DMA DESIGN
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE

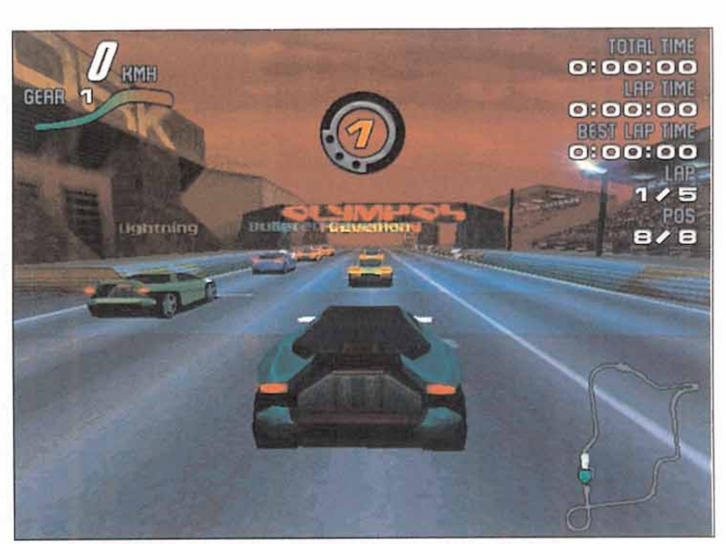
Dentro del género de las carreras de coches existen muchas modalidades de juego entre las que podemos elegir los simuladores deportivos, tipo «Grand Prix 2», en que podemos modificar nuestro coche hasta en el más mínimo de los detalles, y donde hay que tener en cuenta las condiciones climáticas, el tipo de terreno, y demás factores que condicionan la conducción; los, llamémoslos "pseudo-simuladores" que, permitiendo variar y editar algunos aspectos de los vehículos, nunca se hace de manera tan exhaustiva como con los primeros; y los arcades, en los que aquello que prima sobre todo lo demás son los reflejos al volante, joystick o teclado, dependiendo del hardware de que se disponga.

«Motorhead», el que puede tener todas las papeletas para ser proclamado como uno de los arcades de conducción más divertidos del momento, pertenece al último de los grupos, el de pilotaje de vehículos deportivos sin más preocupaciones.

MÁS VELOCIDAD, MENOS MARCAS

«Motorhead» no utilizará ninguna marca conocida de vehículos como reclamo ni a modo de promoción. Tampoco centrará sus competiciones en los típicos circuitos que hay diseminados por todo el mundo, no. Este novedoso título de Gremlin va a centrar su encanto en el puro placer y vicio de la velocidad. Puede resultar muy bonito ver un Porsche o un Ferrari bajo nuestro control, haciendo todas las locuras que a nosotros nos apetezcan y que, en absoluto tendríamos la oportunidad de hacer en la realidad, o pilotar un monoplaza en el dificilísimo circuito de Mónaco, pero ¿qué sería de todos esos títulos que proponen todo eso, si no tuviesen un nivel aceptable de jugabilidad y una sensación de velocidad





Tener una buena salida será un factor de gran importancia si se quiere acabar la carrera entre los primeros puestos. Para ello, habrá que elegir con cuidado el momento para pisar el acelerador.

cercana a la que tenemos en el mundo real? Estarían condenados al fracaso. Pues bien, a ese aspecto jugable que muchos añaden para salvar a su producto de la quema, los señores de Gremlin le han dado una importancia crucial, siendo éste el que será el mejor aspecto del juego, sin duda, algo que los que verdaderamente importan –los aficionados– agradecerán enormemente, pues la verdadera diversión está en correr a doscientos kilómetros por hora, pareciendo que vamos a esa velocidad, y no en pilotar un Dodge Viper que parece que tiene el motor de un seiscientos, a pesar de que en el marcador ponga un espléndido 215 km/h.

En breve podremos adelantaros mucho más acerca de las excelencias de este nuevo producto de Gremlin, que quiere entrar por la puerta grande de los juegos de coches con «Motorhead» y, de hecho, pueden conseguirlo si se lo proponen verdaderamente. Tanto por gráficos, como por sonidos, acción continua y demás, podemos decir sin temor a equivocarnos que este programa, que parece sacado directamente de una máquina recreativa, satisfará la necesidad de quemar rueda que todos tenemos de vez en cuando.

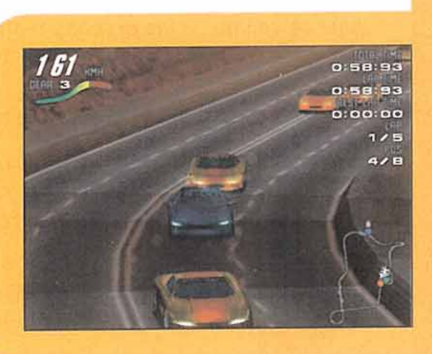
C.F.M.

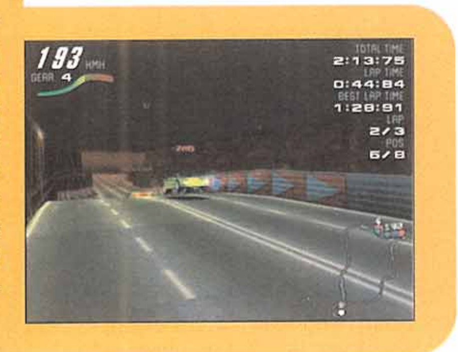


Impacto visual

Aquello a lo que el grupo de programación encargado de llevar a buen fin este proyecto le está dando más importancia, es al carácter llamativo del juego. Para ello, el apartado que más tiempo les está llevando es el de los gráficos, en lo referente a su resolución, detalle, colorido y suavidad de movimientos.

A pesar de que el juego no utilizará ningún tipo de aceleración por hardware, la calidad será enorme, demostrándose así una vez más que, a pesar de que una tarjeta aceleradora es cada vez una compra más necesaria y obligada, aún queda gente que confía en las posibilidades de la VGA normal y, de hecho, las utiliza al máximo.





Podremos elegir entre numerosos tipos de vehículos, cuyas características serán diferentes, y por tanto también la manera de pilotarlos

Spec Ops
Camino del infierno

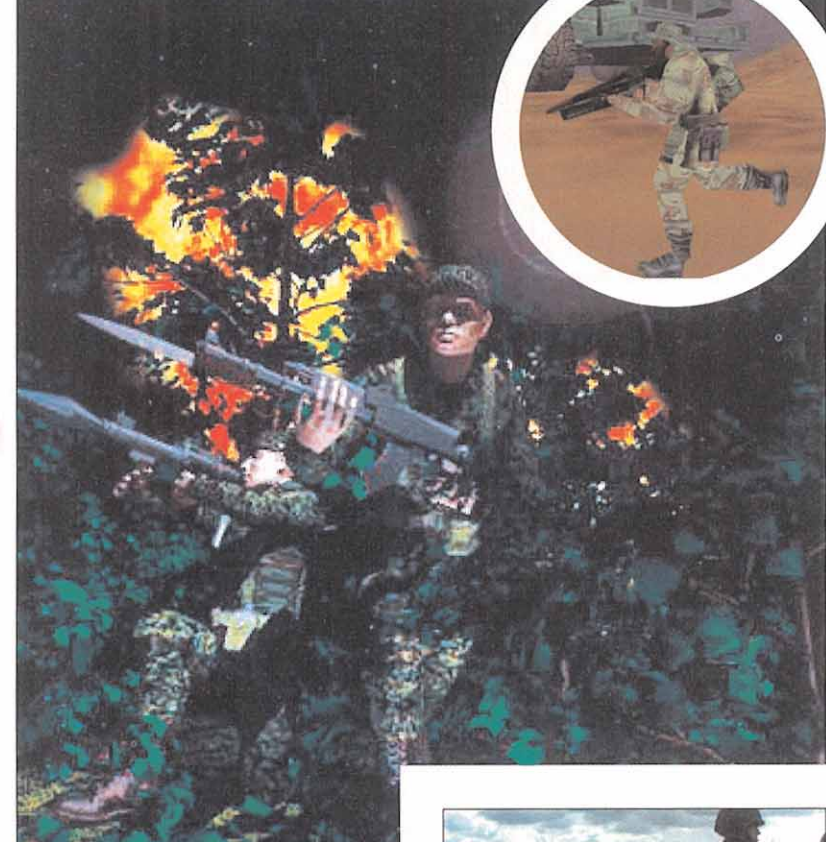


Guerras de guerrillas; incursiones nocturnas; sabotajes a centrales enemigas; rescates de altos cargos y demás objetivos y misiones militares, son algunas de las cosas que nos ofrecerá este título, que nos trasladará a los escenarios más conflictivos del momento, en el rol de soldados americanos.

BMG INT./ZOMBIE STUDIO
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La helada Estepa rusa, los áridos desiertos de Afganistán y las selvas tropicales de Corea, serán algunos de los escenarios que visitaremos con «Spec Ops», pero no como viaje de placer, sino en medio de peligrosas misiones que pueden poner en riesgo las vidas de nuestros soldados y las nuestras propias, a cada momento que pasa.

Las misiones que deberán llevarse a cabo serán de muchas clases; desde rescatar a un grupo de prisioneros políticos o un alto mandatario, hasta desmantelar un silo de armas o una fábrica de productos químicos con explosivos plásticos, pasando por escoltar un convoy con alimentos y medicinas para un campo de refugiados o detener el avance de un grupo rebelde armado. Todas tendrán un factor en común, y es que dado el estricto secreto y la rapidez con que tienen que





Aquí se ve una de las pruebas reales que se llevaron a cabo para el juego.

«Spec Ops» estará centrado en misiones llevadas a cabo por el ejército americano en países conflictivos

Un día como guerrilleros

A fin de acercar al máximo el aspecto del juego, a lo que sería realmente una de esas misiones subversivas que se llevan a cabo alrededor del mundo, los programadores se trasladaron con un grupo de marines norteamericanos a un bosque donde convivieron y llevaron a cabo toda serie de pruebas, como la digitalización de los soldados en movimiento, la captura de los sonidos de diferentes armas y explosiones y demás recopilación de datos que ahora están usando exhaustivamente en la creación –propiamente dicha– del juego.









realizarse, será imposible utilizar otra cosa aparte de infantería.

SOLDADOS DE A PIE

Cinco serán los lugares a visitar: el bosque Voronye –en Rusia–, las montañas Kapsan –en Corea del Norte–, la ribera del río Magdalena –en Colombia–, la Sierra de Conusco –en Honduras– y Kabul –en Afganistán–.

En cada uno de estos escenarios, tendremos una serie objetivos, que rondarán entre los tres y los cuatro, y que deberán realizarse de manera sucesiva; es decir, para hacer el segundo, previamente deberemos haber superado con éxito el primero.

Antes de comenzar la operación, se nos dará la posibilidad de elegir el tipo de soldado que queremos controlar, siendo ésta una elección importante y que habrá que hacerse con cuidado si queremos llevar a buen término la misión. Lo más necesario será que se compenetren entre sí los comandos, uno con mucha cadencia de fuego y otro con armas de fragmentación como granadas o explosivos plásticos o, si es el caso de un lugar con una gran superioridad enemiga, ambos armados con metralletas, para cubrir la mayor zona posible.

Entre los que podremos elegir, estarán el soldado de asalto normal, que puede ir armado con un rifle de repetición, una metralleta, una escopeta, y luego por regla general con granadas y un botiquín; el francotirador, especial para misiones nocturnas por su capacidad de pasar desapercibido; el granadero, experto en toda clase de explosivos, y el explorador, que irá repleto de botiquines y de utensilios de rastreo, como gafas de visión nocturna y demás.

CON EL REALISMO POR BANDERA

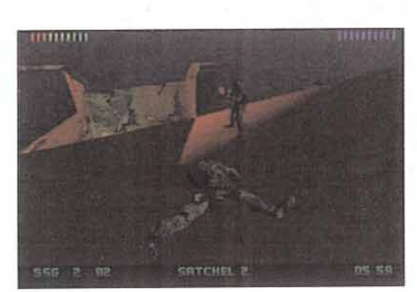
«Spec Ops» es un trepidante shoot'em up que estará disponible en un breve periodo de tiempo. La acción se desarrollará en todo momento con un sistema de gráficos tridimensionales, muy al estilo de juegos como «Tomb Raider» o «Excalibur 2097», de manera que siempre veremos a nuestros soldados bajo una perspectiva persecutoria, bajo la que podremos controlar todos sus movimientos que, por cierto, serán muy numerosos y realistas.

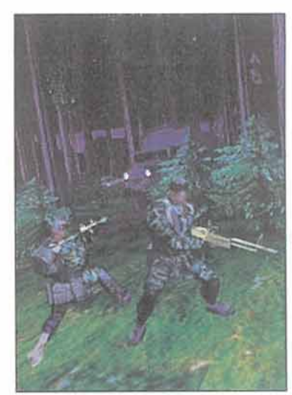
Esto será así gracias a que el equipo de programación en pleno estuvo durante una temporada completa conviviendo con un grupo de soldados y marines norteamericanos. Estos días fueron aprovechados al máximo, pues capturaron en vídeo acciones –tanto normales como de batalla– del grupo militar, digitalizaron las armas reglamentarias, los edificios y los vehículos para luego incluirlas en sus modelos 3D, y grabaron los sonidos de todos los elementos que saldrían en «Spec Ops», a partir del original, incluidas las voces de los soldados que, dependiendo del país en el que estemos, hablarán en un idioma o en otro.

C.F.M.

Tanto soldados, como armas y vehículos, han sido creados a partir de digitalizaciones de elementos reales







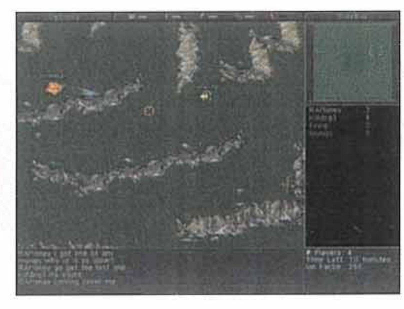


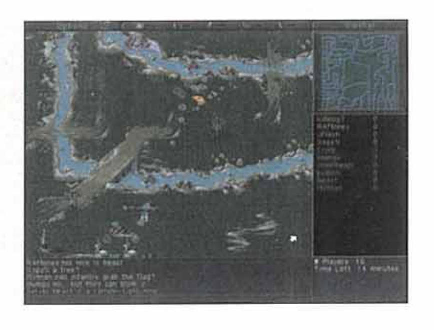
El grupo de marines que llevó a cabo las operaciones reales, fue observado en todo momento por los programadores.

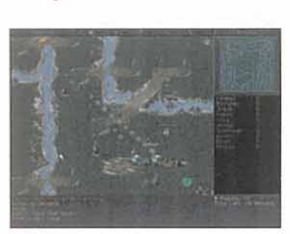
Sole Survivor
¡Juegos on line al poder!

Westwood se lanza a la creación del que puede ser el primer juego específico para Internet, y que utilizando como telón de fondo el conocido estilo de «Command & Conquer» nos traerá toda la acción de un trepidante arcade en el que la rapidez de reflejos y la habilidad con el ratón serán lo primordial para ser el único superviviente.











WESTWOOD STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Un proyecto francamente ambicioso, a la par que innovador, es el que Westwood está llevando a cabo con arduo interés. «Sole Survivor» es uno de los primeros títulos que están siendo realizados para funcionar única y exclusivamente por Internet, es decir, un juego de los que se han venido a llamar on-line.

Este título, aún en proceso de creación, estará basado en «Command & Conquer», pero con la diferencia de que la estrategia, género al que pertenecía, será permutado por el más puro de los arcades.
Todo lo referente al apartado tecnológico no variará en absoluto; de hecho, los sprites, elementos de escenario, interfaz y efectos de sonido estarán calcados de «C&C», por lo que al principio pueda parecer que «Sole Survivor» es un título bastante simplón, lo cual es un craso error.



En los escenarios, además de las unidades controladas por todos los jugadores, habrá construcciones defensivas que dificultarán la labor.

REGLAS SIMPLES, ACCIÓN TOTAL

Uno de los principales requerimientos que debe tener un programa on-line es su sencillez de manejo y de comprensión de sus reglas, dentro de la complicación que puedan tener éstas una vez se entra en materia, y éste será, sin duda, el caso de «Sole Survivor».
Para participar en una batalla, lo único que habrá que hacer será conectarse a la página que Westwood está realizando especialmente para el caso, cosa que se podrá realizar directamente desde el juego. A continuación, y una vez elegida una partida creada o habiendo creado una nosotros, lo único que deberemos hacer es elegir una de las muchas unidades que habían en el título original –Commando, Mamooth Tank, Medium Tank, Stealth Tank...– y entrar en el escenario prefijado.
Cuando nos encontremos dentro ya, la manera de jugar será la siguiente: repartidas a lo largo y ancho del enorme mapa que, en la práctica totalidad de los casos, es casi cuatro veces más grandes que los que había en «Command & Conquer», habrá infinidad de cajas que irán otorgándonos mejoras a nuestro vehículo, como más rapidez de disparo, más potencia, más rapidez, más resistencia, y todas ellas podrán ir acumulándose para ser cada vez más y más mortíferos frente al enemigo. Otras nos proporcionarán

todas las habilidades al máximo durante un corto periodo de tiempo, para luego volver al mínimo; la bomba Armaggedon, que exterminará a todo lo que haya en pantalla por muy fuerte que sea; invisibilidad para poder movernos por la zona sin ser vistos, etc. Pero, por supuesto, no todo será un camino de rosas, ya que en ciertas cajas se incluirán trampas como bombas atómicas, el cañón de iones, anulación del radar e, incluso, habrá torretas defensivas del G.D.I. y del N.O.D. para dificultar la labor. Cada vez que nuestra unidad muera, aparecerá en otro punto aleatorio del mapa, con todas las habilidades al mínimo.

Las partidas puntuarán por número de muertes, donde el que llegue a un máximo establecido gana, o por tiempo, en el que una vez finalizados los minutos aquel que haya logrado acabar con su o sus adversarios en más ocasiones, será proclamado vencedor. Un error en el que caerán todos aquellos que se pongan manos a la obra con «Sole Survivor» será subestimar a unidades más normalitas como un jeep o la moto de asalto, en favor de otras como el Mamooth Tank, cosa que se nos antoja equívoca, pues una motocicleta al máximo de sus facultades es dos o tres veces más rápida que un tanque al máximo y puede dar vueltas a su alrededor mientras le dispara, siendo para el otro imposible ni siquiera rozarle. Con esto lo que queremos decir es que hay que elegir con cuidado el personaje o vehículo que controlaremos, pues siempre habrá otro que nos supere.

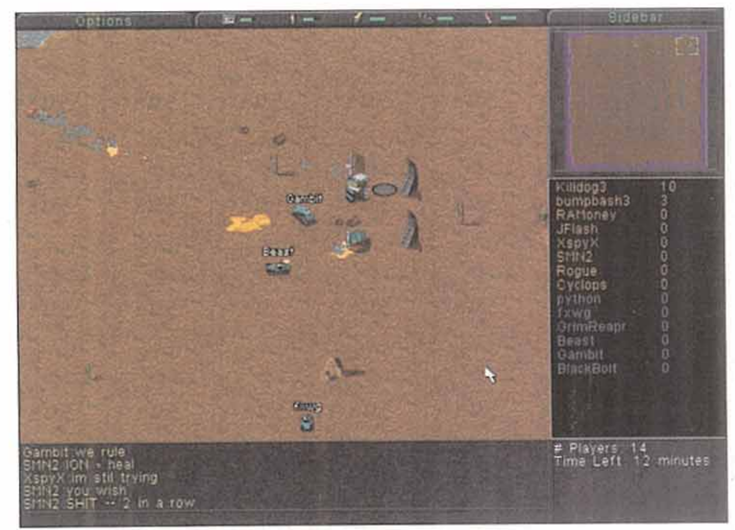
TAMBIÉN SE PODRÁ SOLO

A pesar de que, como hemos recalcado en varias ocasiones a lo largo del artículo, «Sole Survivor» está siendo hecho para juego on-line, también se incluirá una opción de juego, por llamarlo de alguna manera, off-line, con el que podremos practicar con cada unidad hasta descubrir cuál es la que más se acomoda a nuestro estilo de juego y así lanzarnos a la batalla real. Este modo se realizará contra la máquina que estará controlando diversas unidades, pero en absoluto será esta modalidad la válida para poder calificar al juego.

En próximos meses os hablaremos más en profundidad del que puede ser el próximo título más jugado por los usuarios de Internet. «Sole Survivor» tiene todas las posibilidades y las características para convertirse en un rotundo éxito dentro del mercado del software lúdico, pues lo que hoy en día prima es el modo multijugador y este título está pensado especialmente para ello.

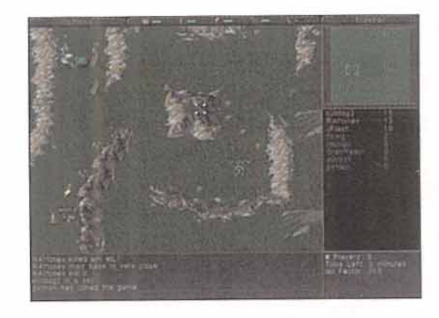


C.F.M.



En todo momento podremos mandar mensajes a aquellos que estén jugando con nosotros, ya sean amigos o enemigos.

Los juegos on-line llegan a nuestro país, y «Sole Survivor» será el pionero de esta nueva clase de diversión











Un mundo perfecto

Cuando aún muchos de vosotros no habéis casi tenido tiempo de jugar a «Age of Empires» –cuya popularidad sube rápidamente– y «Sid Meier's Gettysburg!», dos de las obras maestras actuales, ya se está fijando fecha para otras dos. A la espera de tener noticias más completas sobre «Sid Meier's Alpha Centauri», vamos a hablar de segundas partes, como «Age of Empires 2», y de discos de escenarios, entre otras muchas novedades que os van a encantar, como el rumor del mes: «Civilization III». Además, también tendremos vuestras cartas y e-mails, que cada vez llegan en un número más elevado y son más interesantes y participativos. ¡Que no falte la comunicación en nuestra Escuela! Empezamos.

RANKING DE BATALLAS

Este mes está con nosotros el juego que más votos ha conseguido en una sola votación, que también le ha permitido escalar puestos de forma fulminante, en lo que es la subida más importante de la breve historia de

● Permanece ● Cambia de posición ● Entra

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Age of Empires
5.- Command & Conquer
6.- SimCity 2000
7.- Syndicate
8.- Heroes of Might and Magic II
9.- Theme Hospital
10.- Sid Meier's Gettysburg!

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

No habéis leído mal. «Age of Empires 2» ya está desarrollándose, y se prevé que esté finalizado para finales de este año. Ambientado en la edades Media, oscura, feudal, de los castillos y de la pólvora, entre los años 450 y 1.450, esta continuación de incluirá las civilizaciones teutónica, japonesa, bizantina, vikinga, y mongol, con unidades de combate características. Otras novedade serán la mejora de las facetas comercial –el oro como nuevo recurso– y diplomática, el perfeccionamiento de la IA, el añadido de nuevas características a las unidades –patrulla, seguimiento, etc.–, y la ampliación del tamaño y del detalle de edificios. Los mapas aumentarán sus dimensiones en un 300% hasta un tamaño tal que le ir de un extremo del mapa a otro le llevará a una unidad la friolera de !ocho minutos¡.

AMPLIACIONES Y CONTINUACIONES

Otra esperada continuación es la de «KKND». Su segunda parte, subtitulada "Krossfire", retomará la línea argumental de la primera, adoptando sus mismas cualidades, pero con 45 misiones estructuradas de forma no lineal, 20 mapas multijugador y editor de misiones y unidades. Estas unidades se agrupan en equipos de miembros aéreos, terrestres y marítimos dotadas de una línea de visión real del campo de batalla según hacia el lado que estén orientadas. Las partidas tendrán hasta ocho competidores simultáneos en todas sus variantes, incluidos varios manejados por el ordenador. La estrategia multijugador promete ser frenética y muy intensa, mucho más que en su predecesor.

Ya se acerca también otra segunda parte de la que ya hemos mencionado algo: «Jagged Alliance 2», de SirTech. Llamará la atención en él, sobre todo, unos gráficos SVGA muy cuidados, la opción de jugar por turnos o en tiempo real, o la agrupación de las misiones en campañas temáticas. Ahora los mercenarios podrán saltar vallas, sus cadáveres no desaparecerán cuando mueran, podrán utilizar

vehículos, o ser creados desde cero con un editor. También habrá un editor de escenarios y funciones multijugador.
Y seguimos con continuaciones, ya que «Liberation Day» lo es de «Fallen Haven», ambos de Interactive Magic. El nuevo juego suple muchas carencias de la primera parte, por lo que tendrá un interfaz y un sistema de movimientos mejorados, el número de unidades se ha aumentado a 70 y se ha incluido la posibilidad de generación de misiones aleatorias. Tácticamente va a tener más calidad, gráficamente intentará ser más agradable alcanzando una resolución de hasta 1.024x768, y en cuanto al modo de juego, se va a incorporar el tiempo real. Por lo demás, recordará bastante a «Fallen Haven» a todos aquellos que lo conozcáis.
Además, este mes hemos tenido noticia de la aparición de dos discos de escenarios. «The Core Contingency» es un añadido para «Total Annihilation» que incluirá 75 nuevas unidades –el juego tendrá la cifra de 225 en total–, 25 misiones inéditas y 30 nuevos mapas encuadrados en 6 mundos –Cristal, Ácido, Pizarra, Agua, Urbano y Boscoso–. Se completará con un editor de mapas y misiones –el mismo usado por los programadores del juego–, y su argumento continúa el final del juego original.
El otro pack de expansión es para «Dark Reign», y su nombre es «Rise of the Sahadowhand». Este disco tendrá dos nuevos ejércitos –Freedom Guard Xenite y Imperium Shadowhand–, 19 misiones inéditas –14 individuales y 5 multijugador–, 30 mapas multijugador, 10 unidades nuevas, un kit de construcción mejorado y herramientas de edición con deformación del terreno en tiempo real. Todo esto se añadirá a «Dark Reign» para aumentar las de por si enormes posibilidades de este juego de estrategia en tiempo real.
Pero como no todo van a ser cosas ya conocidas, puesto que MGM Interactive ha anunciado «Wargames», basado en la famosa película «Juegos de Guerra», que la mayoría de vosotros conoceréis. En ella hay un ordenador encargado de manejar misiles nucleares ante una hipotética guerra que se vuelve loco y decide que la guerra va a dejar de ser hipotética, con lo que se hace necesaria la presencia de un hacker que venza a la máquina luchando en su terreno: en las redes de información. El juego estará compuesto por 30 misiones que simbolizarán esa lucha en el mejor estilo «Command & Conquer», con creación de construcciones y unidades incluida. Contará con peculiaridades como las unidades "hacker" que introducen virus en las construcciones del enemigo, la posibilidad de hacer zoom y rotar los escenarios 3D –alpino, jungla, desierto, urbano, costero y pantanos– que incluyen efectos meteorológicos también en tiempo real, y capacidad multijugador sobre cualquier medio.
Finalmente, Mythos Games, creadores de dos títulos de la serie «X-COM», están desarrollando para Virgin un juego de estrategia fantástica llamado «Duel: The Mage Wars». En él, la magia va a ser protagonista perenne en más de 30 regiones ambientadas en las mitologías griega, medieval y celta; pero tendremos que esperar hasta después del verano.
Y como anticipábamos antes, corre el rumor que Microprose está preparando «Sid Meier's Civilization III», que no estará hecho por Sid Meiers, el cual tiene su propia compañía y está inmerso en un proyecto nuevo, que parece que Microprose quiere hacerle la competencia. Más información en próximos números.

A LA PALESTRA

El primer estratega en subir llega desde Argentina, se llama Ernesto R. Leonardelli, y nos pide trucos para **«Total Annhilation»**, que le proporcionamos a continuación y que deberá escribir en la ventana de los mensajes, que se activa con Enter:
+ATM: 1000 de metal y de energía.
+RADAR: nos da 100% de cobertura de radar.
+DOUBLESHOT: dobla el daño de las armas.
+CONTOUR#: muestra la malla de contorno del juego, siendo # un valor entre 1 y 5.
+DITHER: cambia la línea de visión gris.
+NOWISEE: nos muestra el mapa al completo y desactiva la línea de visión.
Ahora es José García Ruiz quien nos pide ayuda, esta vez para **«C&C»**, pues está atascado en la fase 6 de los GDI, que para completar deberá destruir todos los edificios presentes en la misma, para que el enemigo no disponga de ellos en la siguiente misión. Sin embargo, si destruyes la pista de aterrizaje en la esquina Nordeste del mapa podrás pasar a la siguiente misión. ►


Age of Empires 2


Age of Empires 2


Jagged Alliance 2


KKND 2: Krossfire

En pleno auge de «Age of Empires», Ensemble Studios ya prepara la segunda parte


The Core Contingency


The Rise of Shadowlands


Liberation Day


Wargames

«Total Annihilation» y «Dark Reign» verán publicados en breve sus discos de escenarios

Dirígete hacia el Norte y después hacia el Este, o destruye todas las baterías SAM y pon rumbo al Norte hacia la entrada más al este.

Pasamos a un amigo estratega que firma como El Caballero Negro, su alias en las partidas de **«Heroes of Might and Magic II»**, del que se confiesa fanático. Y nos recomienda que nos apuntemos a la competición internacional de éste que hay en Internet, sobre la que obtendréis más detalles en **www.webleague.com/oracle**. También le gustaría que alguien le echase una mano con la última fase de la campaña con Roland; y saber si se va a distribuir en España el disco de escenarios de «Heroes II». Te contesto a lo segundo, que me parece improbable.

Nuestra amiga Naberlia es muy aficionada a los juegos de estrategia desde hace mucho tiempo, y ahora está atascada en la misión 16 de **«Beasts and Bumpkins»**, para la que quiere una solución o, en su defecto, algún truco. Yo te puedo volver a ofrecer el que contábamos en el número pasado: escribe kneelbeforeme; y después pulsando G obtendrás oro ilimitado, con Control+F6 verás el mapa completo, y tecleando 0103 conseguirás más paisanos en forma de niños.

«Constructor» es un juego que empieza a dar sus problemas, como el que tiene Angel Nieto, que llega a una fase en la que el juego le pide que construya cinco casas de tres pisos en una parcela y las equipe con todos los accesorios del jardín. Él lo hace con varios tipos de casas, pero no consigue pasarse la fase. ¿Alguna sugerencia de los constructores más experimentados?

MÁS INTERVENCIONES

Miguel Fages Rego, de Granada, nos hace una particular exposición sobre **«Age of Empires»**, sus fallos, su dificultad, y sus preferencias, por lo que le remito al El Gran Libro de los Trucos que llevamos en este mimsmo número junto con la revista. Y con respecto a la pregunta de si se compra «C&C» o «The Aftermath» teniendo ya «Red Alert», yo me compraría los dos, puesto que el primero es tan bueno como «Red Alert», y el disco de escenarios amplía enormemente las posibilidades de «C&C».

A Antonio Palao Tomás le encantan los juegos de mesa, y quiere que le recomiende algunos que los haya en versión informática. Pues bien, estás de enhorabuena, puesto que ya se publican en nuestro país «Monopoly», «Star Wars Monopoly» –fabuloso–, «Risk» –fenomenal–, y por supuesto, «Magic: el Encuentro», si no eres ya un fan del fenómeno Magic.

Sergio Agrella Galvin se ha comprado por Internet el juego **«DynoPark Tycoon»**, que no ha salido en España y para el que nos pide algún truco, que no le podemos ofrecer pero que esperamos algún estratega pueda. También los quiere para «Outpost 2», pues dice que no funcionan los de «Outpost». En «Outpost 2», un buen truco es, cuando un edificio se está construyendo o investigando, pulsando repetidamente con el ratón sobre él, conseguiremos que vaya un 40% más rápido.

Jaime Lop, de Zaragoza, me pregunta si va a distribuirse en España el disco de escenarios **«Fantastic Worlds»** para «Civilization II», y si se va a traducir. Mucho me temo que ni lo uno ni lo otro, al menos por el momento, aunque como tú bien dices, se trate de un producto tan interesante y que muchos de nosotros estamos deseando ver publicado. Desde esta sección hacemos un llamamiento para ello.

Para finalizar, vamos a hacer pública la lista de estrategas que buscan compañeros con los que jugar por Internet o modem. Los de este mes son: para jugar a «Age of Empires», Alberto Aguilera (Aguiler@infocsnet.com), Carlos Freire (cmilladoiro@hotmail.com); para jugar a «Dungeon Keeper», Ángel Arquillos López (esperanto@chipsur.com); para hacerlo a «Heroes of Might and Magic II», El Caballero Negro (gml@mx3.redestb.es); para «Red Alert», Carlos Buj –«Civilization II» y «CivNet» no se pasan de moda, garantizado– (antoniobuj@arquired.es); y para iniciarse en jugar por Internet, Ander Bear –«Starcraft» va a salir publicado en castellano– (bear@adv.es).

Y esto fue todo por este mes, del que no os podéis quejar de su amplia variedad. Sigo contando con vosotros para el siguiente, que seguro viene cargado de muchas novedades. Hasta entonces, suerte en vuestras batallas particulares, las reales y las informáticas.

El Estratega Anónimo'
(alias Chuck Yeager)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

SEMPER FI™

LA TRADICION CONTINUA

Incluye Creador de Escenarios y Editor de Mapas


Maneja al cuerpo de Marines de los Estados Unidos


Infantería, vehículos pesados, anfibios, vehículos de asalto, helicópteros, reconocimiento, apoyo aéreo...


Tendrás que estar preparado para cualquier misión: rescate de rehenes, asistencia humanitaria, guerra total...



www.imagicgames.co.uk



www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DEBATE:
www.friendware-europe.com

CRITERION STUDIOS



Un paso en el futuro

El lanzamiento de «Redline Racer» puede significar el empujón definitivo para una compañía que nació como división de tecnología de software de un gigante de la electrónica de consumo, y que se está abriendo camino a pasos agigantados en el mundo del videojuego gracias a la innovación y la depurada concepción técnica de sus productos. Con la intención de averiguar si éste será el año de Criterion Studios, Micromanía se desplazó hasta Guilford (U.K.) para visitar las oficinas de los creadores de RenderWare, y descubrir en absoluta exclusiva los nuevos proyectos en que se encuentran trabajando para la próxima temporada.

De izquierda a derecha: Paul Waters, Omar Mohamed, Tim Aidley, Gail Cooper, Gary Reynolds, Michael Gardner, Peter Lake y Jonathan Small.

Si bien es posible que títulos como «Scorched Planet», «Speedboat Attack» y «Sub Culture», quizá no hayan conseguido alcanzar unas cifras elevadas de ventas, no es menos cierto que se trata de unos títulos que han sabido combinar como pocos calidad técnica y conceptos innovadores, en un mercado hastiado de juegos que parecen cortados por el mismo patrón, y en el que los intentos de renovación, salvo honrosas excepciones, se suelen pagar muy caros a no ser que el pequeño "milagro" se produzca. Sin embargo, Criterion parece haber aprendido de sus errores y, sin renunciar en ningún momento a sus propias convicciones ni ideales, han planteado un titulo como «Redline Racer» con un criterio mucho más comercial que cualquiera de sus anteriores producciones.

EN BUSCA DE LA TECNOLOGÍA

Criterion Studios desarrolla una política de trabajo poco habitual en el mundo del software lúdico, cuyos orígenes hay que buscarlos en su concepción primaria como división de I+D en áreas de software gráfico para una multinacional como Canon. Así, lo que comenzó siendo un equipo de investigación en tecnología punta, con un trabajo orientado a la producción



Aquí podemos ver una imagen del lugar de trabajo de los chicos de Criterion Studios; como veis, un puro desastre sinónimo de arduo trabajo.

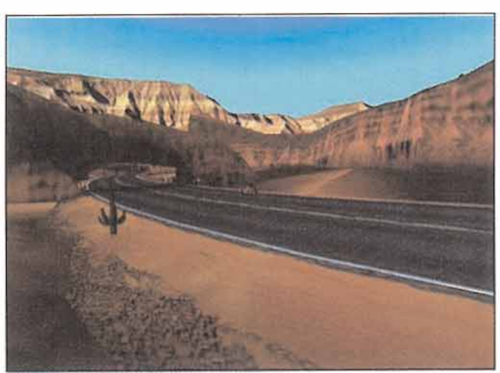


Muchos de los componentes del equipo de desarrollo de «Redline Racer» consiguen una concentración total aislándose del mundanal ruido.

de paquetes de soft como el mismo RenderWare –rasterizadores y renderizadores para distintos soportes hard–, pronto atisbó un enorme potencial en el soft lúdico, llegando a lo que es hoy, con dos secciones de trabajo bien diferenciadas, que aúnan los apartados ya mencionados.

Independientes en su trabajo, pero conectados para el intercambio de experiencias y tecnología software, las dos secciones que forman hoy Criterion engloban la que está considerada como una de las compañías de soft con más proyección a nivel mundial. No en vano, en su área más profesional de desarrollo, encuentra entre los integrantes de su equipo humano a tres de los seis miembros del Reino Unido que forman parte del grupo mundial de I+D en MPEG. Según su director técnico, "en Criterion constantemente se investiga en la dirección de alcanzar nuevos sistemas estándar en generación y representación gráfica digital.

Nuestro trabajo afecta asimismo al desarrollo del hardware, trabajando codo con codo con los más importantes fabricantes del mundo. Estados Unidos y Japón son dos de los países en lo que la investigación en este sentido se lleva a cabo con mayor y mejor planificación, con planes a largo plazo, entre cinco y diez años. Y nosotros estamos ahí, trabajando con ellos". Este trabajo no sólo se reserva para áreas exclusivamente "profesionales", sino que también deriva en resultados en el sector del videojuego. "Aunque no directamente", continúa, "nuestro trabajo ayuda al equipo de desarrollo de juegos, pese a que ellos crean sus propios engines y herramientas. Sin embargo, APIs, rasterizadores, etc., que son utilizados por las tarjetas 3D para juegos también son tarea de nuestra compañía". En este sentido, además, es revelador un dato sobre el que no existe demasiada información, pero que deja bien a las claras la filosofía de Criterion en este sentido. Dentro de unos dos años aparecerá una nueva generación de hardware gráfico para ordenadores y –literalmente– "otros formatos domésticos", que aún no ha sido anunciada, y gracias a la cual, según nos afirmaron, aquello que es hoy absolutamente genial en cuestión de calidad gráfica, no parecerá sino un juego de la época de los ocho bit, en comparación con los resultados que se podrán obtener. Se trata de una investigación abierta en un camino que evoluciona de los chip multipropósito a otros tan específicos en su trabajo, pero integrados en unidades de ►





procesadores de gran potencia, en proporción inversa a su tamaño y coste.

CREAR MUNDOS

Con semejante bagaje tecnológico, la sección de juegos de Criterios Studios no puede sino presumir de juntar a varios de los talentos más sobresalientes del mercado actual. El mejor ejemplo es «Redline Racer». Aunque la mención es inevitable, la producción del juego comenzó mucho antes que «Moto Racer» hiciera su aparición. Pero no deja de ser curiosa la coincidencia de estilos. Sin embargo, en cuestión tecnológica «RLR» deja muy atrás al producto de Delphine –en espera de que «Moto Racer 2» intente decir la última palabra–. El juego goza de algunos de los más eficaces algoritmos de I.A., sistemas de partículas y calidad de visualización más sorprendentes del momento actual.

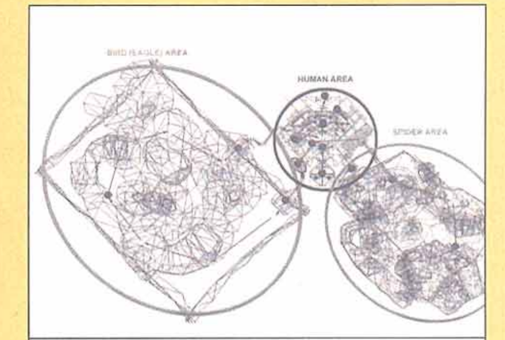
"El engine del juego ha sufrido múltiples variaciones en el desarrollo", comenta Jonathan Small, director de desarrollo de Criterion. "Pasamos de un realismo exacerbado, pero una jugabilidad nula a todo lo contrario durante las pruebas, así que la clave estuvo en encontrar el equilibrio adecuado". La prueba está en que, sólo en el último mes de producción, pasaron por nuestras manos hasta cinco betas distintas del juego, y la evolución de una a otra era más que patente en diseño, jugabilidad, estabilidad, eficacia y tecnología.

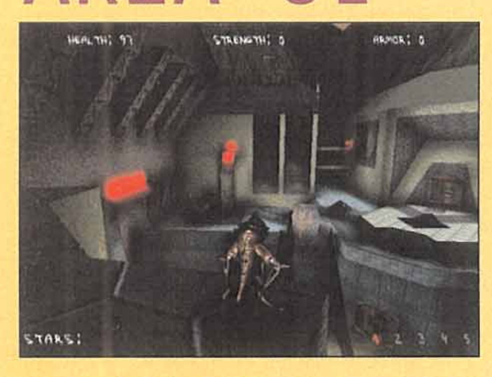
Además, «RLR» es uno de los primeros juegos optimados para la nueva generación de chips de Intel, el 740, casi lo máximo que existe en aceleración 3D hoy día, y con el que se consiguen en el juego efectos gráficos increíblemente brillantes, gracias al soporte RGB total. Otro aspecto reseñable de «Redline Racer» es el ofrecerse en versiones híbridas, esto es, aprovechando el hard según esté disponible. Desde el D3D más habitual, hasta la opción 3Dfx, soporte AGP, etc. "Merece la pena totalmente el esfuerzo hecho para ofrecer el soporte AGP, las opciones 3Dfx, etc.", comenta Jonathan. "La calidad en texturas es mucho más rica, la velocidad de juego se optima y, por tanto, la jugabilidad misma se enriquece". No es nada arriesgado afirmar que «Redline Racer» es, hoy por hoy, el máximo exponente en juegos de carreras, y no sólo de motos, para PC. Simplemente brutal en calidad, en todos sus aspectos, los defectos que se le pueden encontrar son mínimos, aunque los tenga –el sonido en todas las versiones ha sido el punto negro–. Y si se quiere encontrar jugabilidad en un arcade, éste es el producto. Un juego que, simplemente, representa un paso intermedio hacia nuevos proyectos, hasta hoy secretos, como son «Area 51» y «Velocity». Y un tercero que, como comenta Jonathan, "es tan revolucionario en concepto y tecnología, que hasta dentro de bastantes meses no podemos comentar públicamente nada sobre el mismo." Pero, eso sí, habrá que estar muy atentos a Criterion desde hoy.

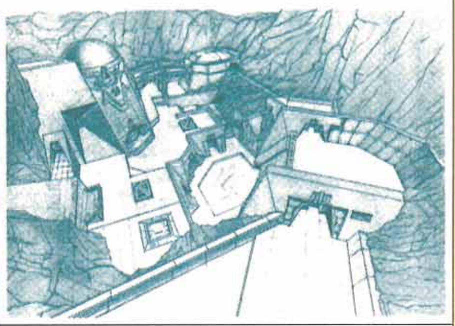


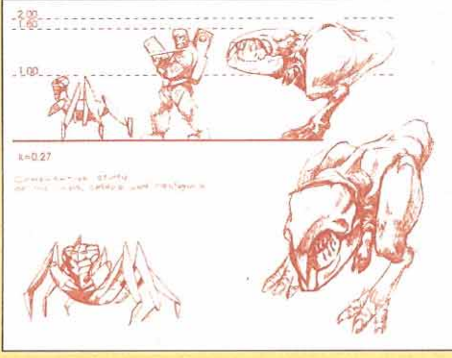
AREA 51











Aunque está siendo desarrollado fuera de las oficinas de Criterion, «Area 51» utiliza toda la tecnología desarrollada por los estudios para su creación. La base del juego es sumamente original, aceptando como cierta la famosa teoría de los estudios sobre criaturas alienígenas en una base de las Fuerzas Armadas norteamericanas, sólo que con una ligera modificación: se trata de un criadero de animales extraterrestres, que escapan de sus cubículos. A partir de aquí, se puede imaginar lo que viene después.

«Area 51» utiliza una base de engine 3D similar a la de «RLR», pero mejorada en multitud de aspectos. Las animaciones procedurales forman uno de los más destacados, así como el diseño de niveles y criaturas, capaces de metamorfosear en distintos modelos. Los sistemas de partículas han mejorado también enormemente y, uno de los puntos realmente sobresalientes, son los tratamientos de texturas en movimiento y la simulación de superficies no estables –agua, hielo, lava, etc.–. Enormemente atractivo en cuanto a tecnología, todo lo que pudimos ver en cuestión de jugabilidad es tan sorprendente o más, con un control absoluto del protagonista que, cosas de Criterion, en uno de sus cambios es capaz de desplazarse por paredes y techos como si tal cosa. Un control de los universos 3D realmente destacable.

VELOCITY



Uno de los personajes de «Velocity», tal y como se verá en el mismo. El elevado número de polígonos, tanto en el modelo del personaje como en escenarios, no parece afectar, desde luego, a la velocidad de vértigo que consigue el engine del juego.













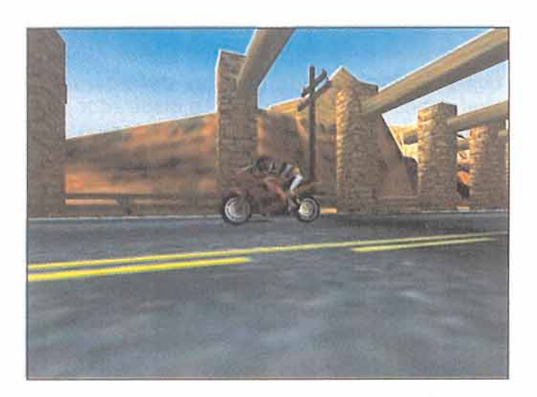
Los principales componentes del equipo de «Velocity», con su "mascota" e inspirador para el juego, en medio del grupo. Un conjunto de talentos que está llevando a cabo una labor realmente espectacular.

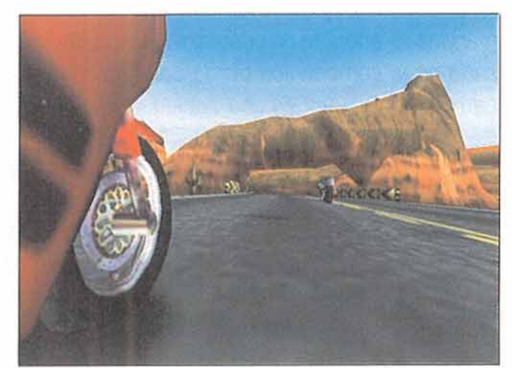
El futuro. La velocidad. Personajes marginados y marginales adoptan un curioso modus vivendi basado en la competición por la competición. Las carreras son la ley en una sociedad tecnificada hasta la médula. Pero no hay coches, ni naves, ni lanchas ni nada que se le parezca. El vehículo de «Velocity» son monopatines antigravitatorios.

Fascinantes animaciones con uso de "motion blending" y otras técnicas similares para conseguir movimientos casi perfectos en tiempo real, combinados con animaciones basadas en "keyframes".

El diseño de los niveles, como ocurre en «Area 51» es un aspecto básico en el juego, pues aquí, además, no existen circuitos, sino una total libertad de desplazamientos en mapeados descomunales. Técnicamente, no es descabellado considerarlo superior a todo lo anterior que Criterion Studios haya desarrollado hasta el momento.

REDLINE RACER



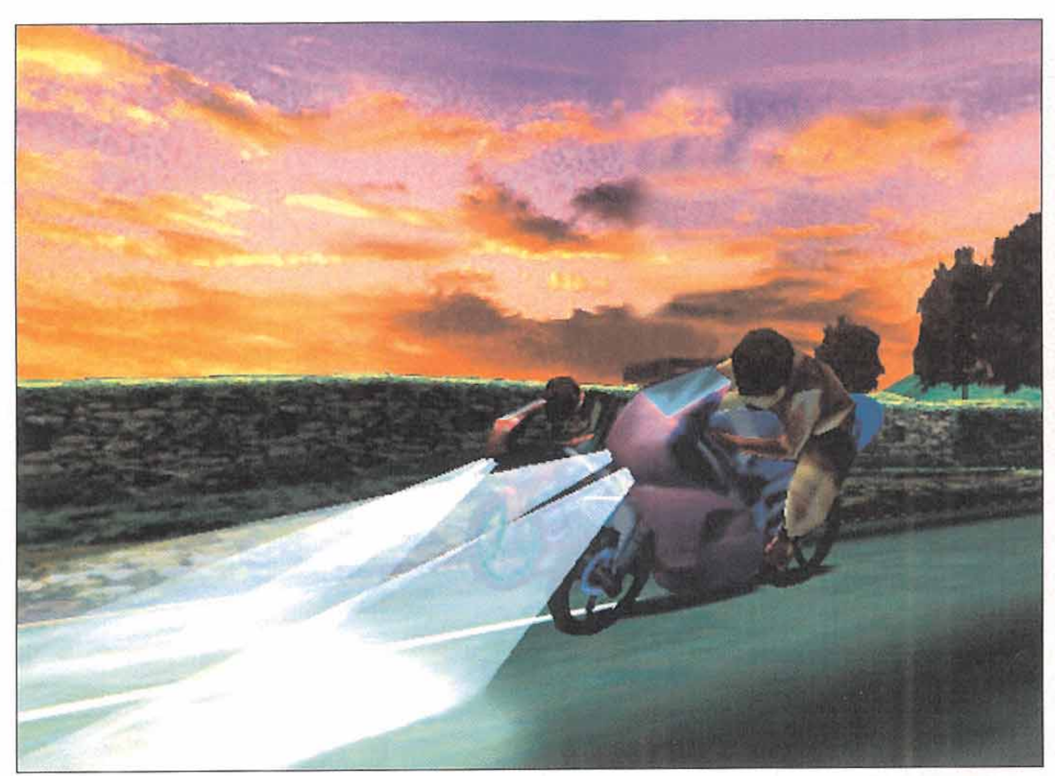




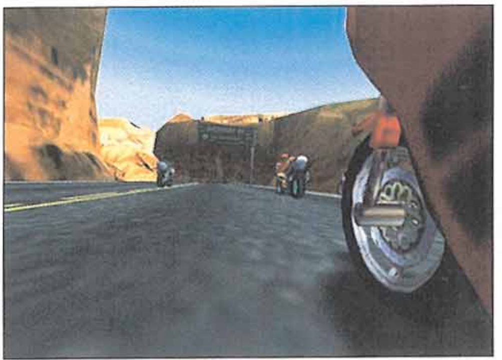
Más real, imposible

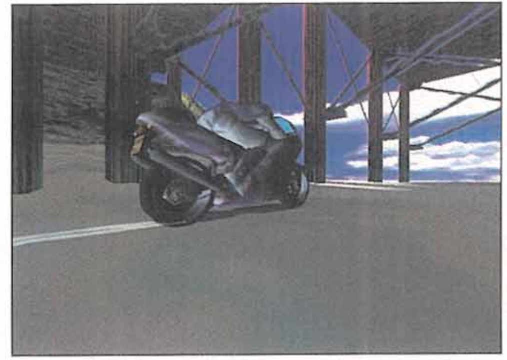
En un titánico esfuerzo conjunto, Criterion Studios y Ubi Soft han llevado a buen fin uno de los proyectos más laboriosos de los últimos años. «Redline Racer», o el juego definitivo de motociclismo, ya está terminado para todos aquellos que gusten de alcanzar velocidades increíbles, apoyados únicamente sobre dos ruedas.

CRITERION STUDIOS/UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



Un efecto muy curioso es el de las luces de las motos, que se encenderán automáticamente cada vez que anochezca, se esté entrando en un túnel o en una zona de baja visibilidad. El efecto de transparencia y luminosidad está francamente bien conseguido.

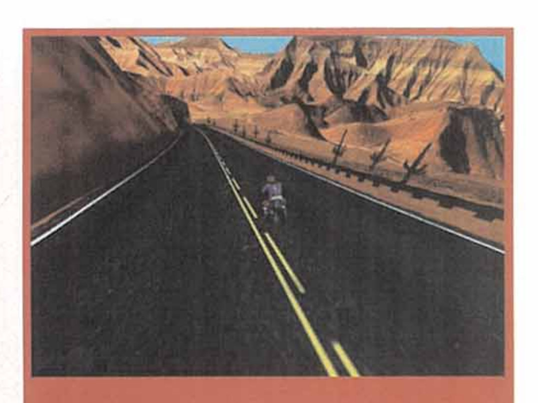




«Redline Racer» está repleto de detalles. Hasta los más pequeños, que suelen pasar desapercibidos, han sido cuidados al máximo. Aquí aparecen dos ejemplos de lo que explicamos. Todas las motos tendrán a todo lujo de detalles los frenos de disco, con sus orificios de ventilación, varias luces de frenado, el motor e incluso la matrícula.

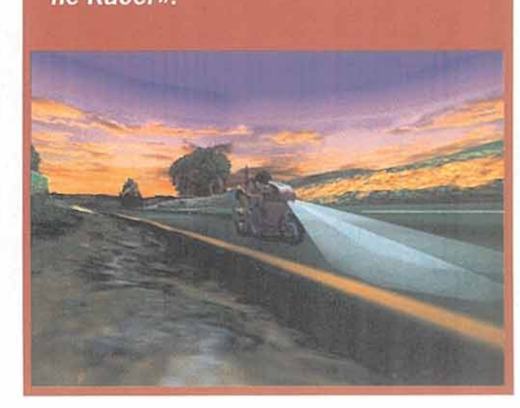
Una de las asignaturas pendientes que tenía hasta el día de hoy un PC, era disponer de un juego cuyas características técnicas fuesen iguales o incluso superiores a los de las máquinas recreativas, y hemos tenido que esperar hasta que a dos compañías de profesionales como el equipo desarrollador Criterion Studios y Ubi Soft, en su faceta de editor y distribuidor, se hallan decidido ha afrontar este impresionante proyecto,-creado a partir de un juego, también de motos, que se llamaba «Night Storm» y del cual únicamente ha quedado el nombre en el recuerdo.

En «Redline Racer» se han cuidado al máximo hasta los mínimos detalles, como la matrícula de las motos, o los frenos de disco



ESCENARIOS DE GRAN REALISMO

Todos y cada uno de los escenarios que podremos mirar y admirar en el juego, han sido creados sobre una base real, es decir, cada elemento –árbol, seto, muro, ladera, montaña, cielo...–, tienen un modelo sacado de postales y fotografías, que ha sufrido un proceso informático para añadirle una tercera dimensión.
De ahí, su tremendo nivel de calidad que se hace una constante en cada partida que podamos echar a «Redline Racer».



AMPLIABLE A TRAVÉS DE INTERNET

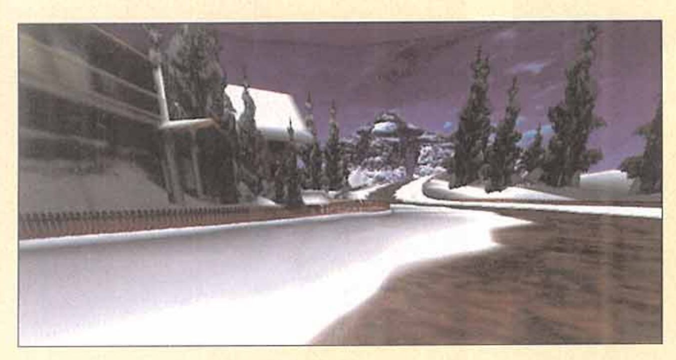
En «Redline Racer» hay un total de diez circuitos diferentes, divididos en ocho que están disponibles desde el principio y dos que únicamente lo estarán cuando acabemos como números uno el campeonato. Además, hay una opción que permitirá darle la vuelta a los escenarios, como si de un espejo se tratara, dando así un total de veinte circuitos diferentes; podemos elegir entre ocho escuderías diferentes, que en próximas fechas irán aumentando en número, gracias a que en la web de Ubi Soft (***www.ubisoft.com/spain***) irán apareciendo más equipos, que podremos ►

En el campeonato Redline participarán ocho escuderías, cada una con una

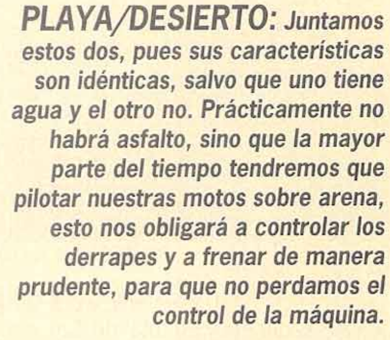


L O S D I S T I N T O S P A R A J E S

Estos son algunos de los diferentes escenarios que podremos visitar en «Redline Racer», aunque os informamos que hay muchos más ocultos:

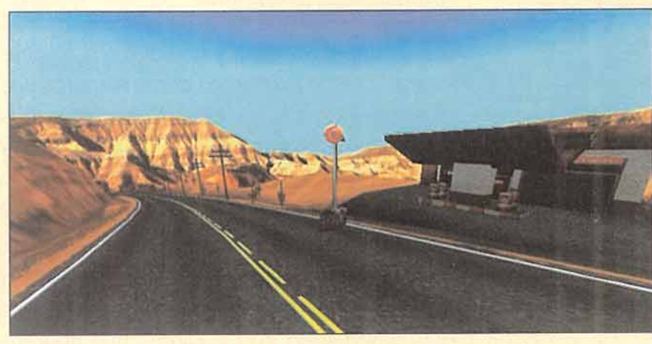


ALPINO: El circuito atraviesa un enorme sistema montañoso, revestido con frondosos bosques de coníferas y un espeso manto de nieve. Los mayores problemas a los que nos enfrentaremos aquí serán las capas de hielo que provocará que nuestra moto resbale sin control, y las continuas subidas y bajadas de la carretera que nos hará dar enormes saltos.



PLAYA/DESIERTO: Juntamos estos dos, pues sus características son idénticas, salvo que uno tiene agua y el otro no. Prácticamente no habrá asfalto, sino que la mayor parte del tiempo tendremos que pilotar nuestras motos sobre arena, esto nos obligará a controlar los derrapes y a frenar de manera prudente, para que no perdamos el control de la máquina.





RURAL/URBANO: A diferencia de la playa y el desierto, los circuitos urbanos y rurales están muy bien asfaltados, pero no tendremos tanta libertad de movimiento, debido a que la carretera está franqueada por muros y vallas, así que salirnos significará una caída segura.









clase de pilotos diferente













Estas son las ocho escuderías que participarán en el campeonato de motociclismo. No se debe tomar a la ligera la elección, ya que cada uno tiene su forma de conducir y eso se ve reflejado durante el juego. Habrá que fijarse bien en cómo es cada piloto, pues de uno conservador que corra menos, pero que asegure más en las curvas, al típico kamikaze que en su diccionario no entra la palabra freno, hay un abismo.

unir a los existentes, aumentando así sus posibilidades; tendremos la opción de crear la moto que mejor se adapte a nuestro estilo de conducción, pues habrá una pantalla en la que se nos permitirá editar las existentes o crear una desde cero, manejando parámetros como la aceleración, la velocidad punta y la capacidad de giro y de frenado y, cómo no, también está el modo multijugador, que va desde la red local, hasta el juego on-line, pasando por modem y cable serie.

Todos los escenarios han sido creados a partir de imágenes reales, siendo esa la razón de su enorme calidad general

UN JUEGO A LO GRANDE

Los gráficos son, sin duda, lo más impresionante de «Redline Racer», pues es, también, aquello a lo que más importancia se le ha prestado durante el proceso de programación. Que fuese real era la meta principal del equipo de programación, querían un juego que se aproximase lo máximo posible a la tensión continua y la acción de las carreras reales y, no podemos más que decir, que lo han conseguido con creces.

Este título es, amdemá,s uno de los primeros optimizados para funcionar con las tarjetas AGP, lo que le proporciona al juego un amplio abanico de usuarios, que comienza en aquellos que tienen un Pentium 133, con 16 MB de RAM.

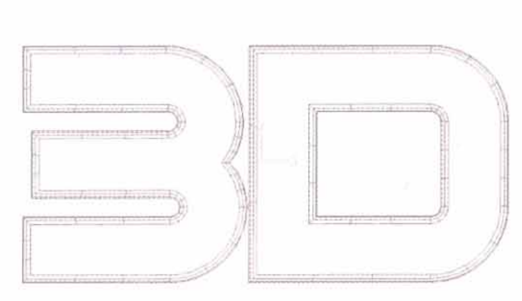
Divertido como ninguno y con unas características de campeón, ponemos la mano en el fuego para decir que «Redline Racer» será, hoy por hoy, el mejor juego de carreras de motos de cuantos hay disponibles en el mercado actual.

C.F.M.



TARJETAS







CLAVES PARA CONVERTIRSE EN UN EXPERTO

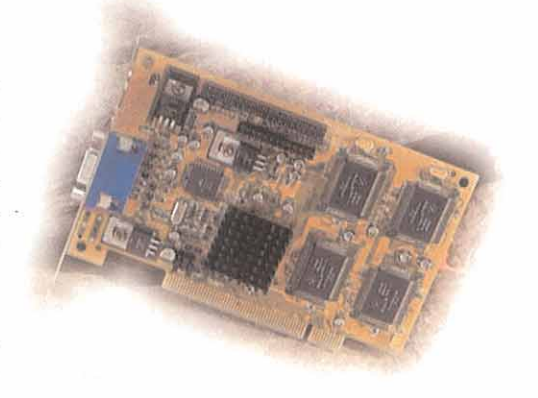
Hace tiempo, cuando las aventuras gráficas, los JDR y los programas de estrategia tipo «Sim City» dominaban el mercado del PC, la potencia gráfica de un programa recaía en la capacidad del procesador, más que en las prestaciones de la tarjeta gráfica.

Pero entonces, apareció «Doom». Y «Virtua Fighter». Y «Ridge Racer». Enseguida, los programadores cayeron en la cuenta de que las clásicas tarjetas 2D, equipadas con chips de 16 bit y 1 MB de memoria, eran estupendas para abrir multitud de ventanitas bajo Windows 95 y trabajar con resoluciones elevadas, pero poco podían hacer al trasladar los gráficos en 3D, presentes ya en todo tipo de géneros, a la pantalla de un ordenador.

La propia CPU tampoco ayuda mucho, pues debe guardar sus recursos para coordinar el resto de tareas, como el control del sonido, gestión del teclado o joystick, ejecución de programas...

La única solución posible consiste en utilizar un nuevo tipo de complementos, bautizados con el nombre de tarjetas 3D. A principios de 1.996, vió la luz la primera tarjeta de este tipo en nuestro país, Diamond Edge 3D, a la que siguieron un sinfín de marcas y modelos, destacando, por encima de todas, aquellos equipados con los chips 3Dfx Voodoo y PowerVR.

Poco a poco, los programas 3D comenzaron a utilizarlas, ofreciendo unos gráficos mucho más detallados, velocidad de vértigo, y efectos especiales inconcebibles, a la altura de cualquier consola de última generación o de algunas máquinas recreativas. Algunos títulos, como «Shadows of the Empire», «Formula 1», «Turok» o los futuros «Ultima IX» y «Trinity», incluso exigen su presencia para funcionar.



Desde hace poco menos de un año, las tarjetas aceleradoras 3D imponen su ley. Tanto, que hoy en día casi se consideran imprescindibles para así disfrutar al máximo de los juegos.

Este informe especial quiere descubriros todos los secretos relacionados con estos complementos, para que podáis dominar toda la nueva generación de videojuegos.

Pese a que ya llevan bastante tiempo en el mercado, muchos usuarios todavía se resisten a utilizarlas. Piensan que son demasiado caras, o que se trata de un "lujo" prescindible. Falso. Ninguna de las dos cosas es cierta, o al menos no lo será en los próximos meses, tal como vamos a descubrir a continuación.

Normalmente, la gente que se encuentran dentro de este grupo de indecisos:

A) No son ricos (¡).

B) Nunca han visto funcionar un programa acelerado 3D.

C) No se han dado cuenta de la siguiente evidencia: un juego acelerado funciona más rápido, con mejores gráficos y mayores efectos especiales en un Pentium 120 con tarjeta 3D, que en un Pentium II 233 sin ella. Así de fuerte, y así de rotundo.

Si tenemos en cuenta que cambiar de procesador puede costarnos más de 100 000 pesetas, cuando se trata de sacar el máximo provecho a los juegos, la adquisición de una tarjeta 3D debe situarse en el primer lugar de la lista.

A pesar de todas estas premisas, hay que reconocer que no todo el mundo puede gastarse 30 000 pesetas en adquirir una. Pero, incluso esto



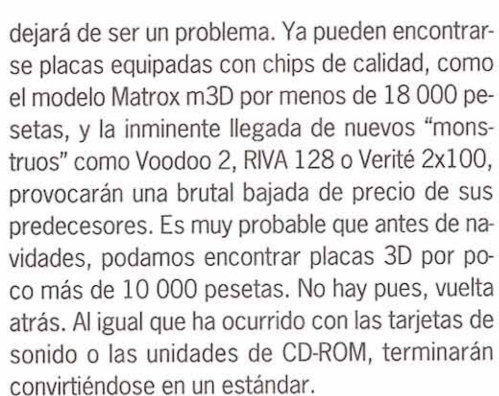
Dark Omen



Dreams to Reality



Forsaken



dejará de ser un problema. Ya pueden encontrarse placas equipadas con chips de calidad, como el modelo Matrox m3D por menos de 18 000 pesetas, y la inminente llegada de nuevos "monstruos" como Voodoo 2, RIVA 128 o Verité 2x100, provocarán una brutal bajada de precio de sus predecesores. Es muy probable que antes de navidades, podamos encontrar placas 3D por poco más de 10 000 pesetas. No hay pues, vuelta atrás. Al igual que ha ocurrido con las tarjetas de sonido o las unidades de CD-ROM, terminarán convirtiéndose en un estándar.

El problema surge a la hora de comprender su funcionamiento. A nuestra redacción nos llegan infinidad de cartas con preguntas como: ¿Necesita «The Curse of Monkey Island» una tarjeta aceleradora? ¿Por qué cierto programa en 3D no se acelera? ¿Por qué este juego dotado de aceleración no reconoce mi tarjeta?

Lo cierto es que todavía navegamos en un mundo complejo, donde los estándares aún no han sido fijados.

Para intentar solucionar de una vez por todas cualquier tipo de duda relacionada con el tema, os hemos preparado esta Guía Práctica. En tan sólo 5 pasos, podréis conocer todas las claves necesarias para sacar el máximo partido a una placa de este tipo, y convertir vuestro humilde PC en un salón recreativo en miniatura.

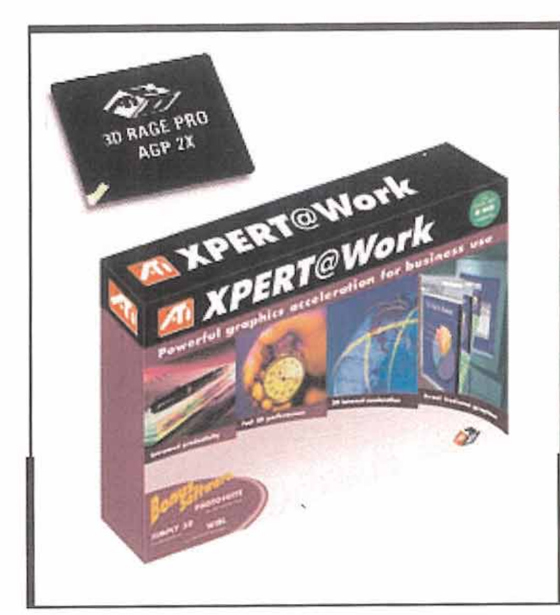
PASO 1: QUÉ SON, CÓMO FUNCIONAN

Las placas 3D han sido creadas para acelerar los gráficos de este tipo, es decir, objetos que disponen de unas coordenadas X, Y, Z situadas en un espacio tridimensional imaginario. Dependiendo de lo cerca o lo lejos que estén del observador, se hacen más grandes o más pequeños.

No vamos a extendernos en el funcionamiento interno de estos gráficos, pues puede resultar bastante aburrido para los no interesados, pero sí vamos a conocer brevemente su funcionamiento, para entender la labor den las tarjetas 3D.

Las coordenadas X, Y, Z de cada objeto 3D –un árbol, un coche, un monstruo– suelen guardarse en la memoria RAM. Para que estos objetos puedan aparecer en el monitor, que sólo dispone de dos coordenadas –X, e Y, o ancho y alto–, pues se trata de una superficie plana, hay que realizar una serie de transformaciones. Normalmente, se divide el objeto en triángulos, para manejarlo más fácilmente. A esto se le unen los cálculos necesarios para cambiar de lugar el objeto, rotarlo, moverlo según las leyes gravitatorias, etc. Por último, no hay que olvidarse de aplicar la iluminación. Todos estos efectos se realizan mediante complejos cálculos matemáticos, que exigen un gran número de operaciones en punto flotante. Por ejemplo, para mover el vértice de un triángulo, se pueden necesitar 15 operaciones en punto flotante. Si un objeto dispone de 1.000 triángulos, y se mueve a 30 fps –imágenes por segundo–, ¡habrá que realizar 1.350.000 operaciones en punto flotante por segundo!

A todo este proceso se le conoce con el nombre de geometrización. Al terminar con él, sólo

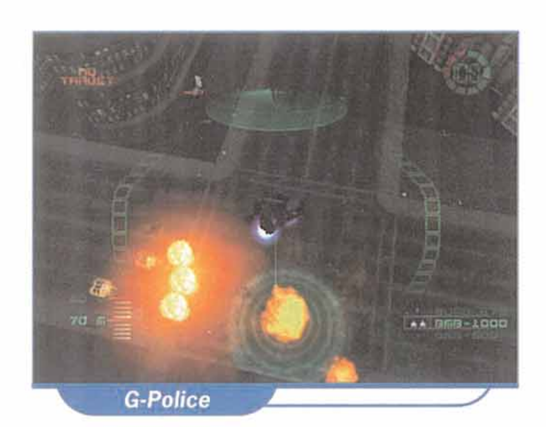


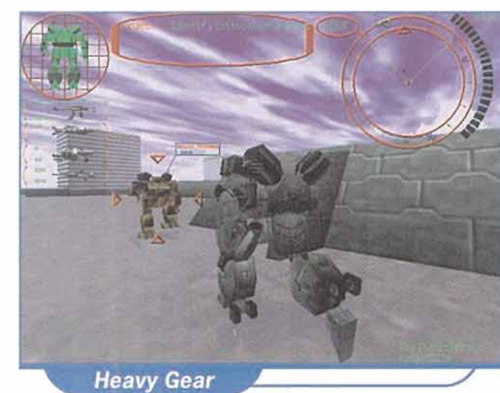
AGP: GRÁFICOS DE VÉRTIGO

El futuro de las tarjetas gráficas pasa por un nuevo tipo de conexión conocido como AGP o Puerto Gráfico Acelerado. Todas las placas base de los Pentium II incluyen un slot de este tipo, aunque pronto podremos disponer de las nuevas Super 7, que acercarán esta tecnología a los Pentium tradicionales.

El bus AGP sustituye al clásico PCI cuando se trata de conectar una tarjeta gráfica al ordenador. Sus ventajas son numerosas. Permite utilizar la memoria convencional como memoria de vídeo, por lo que los programas pueden disponer de texturas más grandes y ricas en detalles. Además, se reduce el continuo intercambio de información entre ambas memorias.

El bus PCI sólo admite una petición de datos cuando se ha completado la anterior, a una velocidad de 33 Mhz, mientras que AGP puede procesar dos peticiones a la vez, a 66 Mhz. Algunas placas ya soportan el estándar AGP 2X, que aumenta esta velocidad a 133 Mhz. La unión de todos estos factores provoca que una tarjeta AGP funcione entre 3 y 8 veces más rápido que la misma placa PCI convencional. Algunas versiones AGP ya disponibles son Number Nine Revolution 3D AGP, ATI Xpert@Work AGP 2X y Xpert@Play AGP 2X.


G-Police


Heavy Gear

Incubation

habremos conseguido modelar un objeto formado por polígonos planos.
Para mejorar su aspecto, se realiza una rasterización, que consiste en aplicar texturas –la piel– a los polígonos planos. A un tronco se le incorporará el dibujo de una corteza, a una casa un conjunto de ladrillos, etc. Además, se aplican técnicas de sombreado Gouraud, antialiasing, MIP-mapping, etc., explicadas en un recuadro adjunto, que disimulan los mencionados triángulos, dando la sensación de que se trata de un objeto real.
Como es fácil comprobar, el manejo de un gráfico en 3D es una tarea muy compleja, pues la CPU del ordenador debe realizar millones de operaciones por segundo para llevarla a cabo. Además, debe reservar parte de su potencial para manejar el resto de programas.
Se calcula que el 40% de los cálculos necesarios los ocupa la geometrización, y el 60% restante, la rasterización. Aquí es donde entran en juego las tarjetas gráficas 3D. Ellas disponen de un chip especial que ejecuta los cálculos relacionados con la rasterización. La CPU se libera de esta tarea, por lo que puede completar el resto de operaciones más deprisa. El resultado es que los programas funcionan más rápido y, debido a los efectos especiales que incorporan estos chips, disponen de gráficos mucho más detallados y espectaculares.

PASO 2: LAS TARJETAS

Ya hemos visto las técnicas que se utilizan para hacer que Lara Croft suavice esas voluptuosas formas, o las increíbles explosiones de «G-Police» o «Wing Commander Prophecy» nada tengan que envidiar a las producciones cinematográficas del género.

Los chips que saldrán pronto al mercado permitirán una velocidad alrededor de cien fps, cuatro veces lo que es capaz de captar el ojo humano

Todas estas funciones las realiza un chip 3D, incluidos en numerosas tarjetas. Las placas equipadas con el mismo chip suelen presentar un rendimiento similar.
Si el chip 3D también puede realizar las funciones 2D, como ocurre con Rendition Verité, Mystique o los modernos Ticket to Ride o Ridge 3D Pro, entonces la tarjeta 3D es la única que debe existir en el ordenador. En caso contrario, esta placa 3D debe coexistir con una placa 2D convencional. Así ocurre con los famosos 3Dfx Voodoo y PowerVR PCX2. Suelen ofrecer los mejores resultados, pese a consumir un slot más, al necesitarse dos tarjetas. Las dos placas se comunican mediante un cable que las une, o a través del bus PCI.
La excepción que confirma la regla es la placa Apocalypse 5D: incluye el chip PowerVR PCX2, pero no necesita otra tarjeta 2D, porque también tiene en su interior otro chip 2D: el modelo ET6100 de TSeng. Digamos que se trata de dos placas en una.

QUAKE II y 3Dfx: PON EL TURBO

Si «Quake II» ya es un juego increíble por sí solo, no hace falta decir en qué puede convertirse cuando se utiliza una tarjeta 3Dfx. No obstante, existen unos cuantos trucos para sacar aún más provecho a esta explosiva alianza. En primer lugar, hay que disponer de la última versión del driver OpenGL que incorporan este tipo de tarjetas –actualmente, se trata de la versión 2.43–. Puede encontrarse en cualquiera de las direcciones relacionadas con este chip, incluidas en uno de los recuadros.
La especial concepción de OpenGL y 3Dfx Voodoo permiten modificar un conjunto de variables que, según fuentes bien informadas, aumentan el rendimiento de «Quake II» ¡en un 40%! Si queréis hacer la prueba, cread un fichero de nombre Q2START.BAT e incluid en él las siguientes órdenes que os damos:

```
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
QUAKE2.EXE %1 %2 %3
```

Estas líneas optimizan el uso de la tarjeta, comenzando el refresco de la pantalla tan pronto como es posible, aprovechando las opciones avanzadas del bus PCI, etc.
Podéis encontrar más información sobre la saga de «Quake» y otros programas 3D en la dirección http://www.stomped.com.





Actualmente, podemos encontrar varias familias en el mercado:

1.- Tarjetas 3D desfasadas: Aquí se incluyen los primeros modelos aparecidos. Normalmente, están equipados con 2 MB de memoria gráfica, insuficiente para ejecutar los juegos acelerados actuales. Algunas, incluso, se incluyen de serie en equipos nuevos. Entre ellas, se encuentran las tarjetas provistas con el chip Virge, como el modelo 9FX Reality 332 de Number Nine, o la primera tarjeta 3D aparecida en nuestro país, Diamond Edge 3D.

2.- Tarjetas 3D de primera generación: Tras el shock inicial, las Navidades del 96 nos trajeron excelentes placas equipadas con 4 MB de memoria, soporte 2D, y potentes chips 3D. Es el caso de Rendition V1000, incluido en la placa 3D Blaster PCI de Creative, o MGA 1064SG, el corazón de la popular Matrox Mystique. Estas tarjetas, aún hoy en día, ofrecen unas buenas prestaciones, pero presentan algunas carencias en el tratamiento de las texturas que las hacen perder algo de calidad y velocidad con respecto a los últimos modelos aparecidos.

3.- Tarjetas 3D de segunda generación: Cuando las tarjetas 3D ya estaban consolidadas, en 1.997 surgieron algunos chips que ofrecen prestaciones cercanas a las de algunas máquinas recreativas. De hecho, uno de ellos, 3Dfx Voodoo, está incluido en muchas de ellas. Éste es, sin duda, el chip más popular, poderoso y mejor soportado por los programas, pues prácticamente el 100% de los juegos acelerados lo reconocen.



De considerable potencia, el chip PowerVR desarrollado por NEC (izquierda), ha sido uno de los que más éxito tuvieron en su nacimiento, pero su uso no se ha generalizado en tarjetas 3D.

3Dfx ha sabido captar los mayores elogios y éxito económico del pasado año. Pronto, sin embargo, llegará la segunda generación de la tecnología Voodoo, en diversas tarjetas.

GLOSARIO

API: *Interfaz de Programación de Aplicaciones. Se trata de unas librerías que permiten a un programador utilizar las propiedades 3D de las tarjetas sin necesidad de saber cómo funcionan. Un programa compatible con el API openGL, por ejemplo, funcionará en todas las tarjetas compatibles OpenGL. Otro API muy conocido es Direct3D, incluido en Windows 95.*

ALPHA BLENDING: *Efectos de transparencia, agua y demás.*

ANTIALIASING: *Mediante la degradación de los colores y mezcla de estos, se suavizan los salientes puntiagudos de los objetos 3D, dotándolos de formas más perfectas.*

BLENDING: *Mezcla de texturas.*

BUFFER Z: *Área de la memoria de vídeo donde se almacenan la posición de los objetos, y se determina quién está detrás de quién.*

CLIPPING: *Pequeño fallo que se produce en un juego 3D, cuando dos o más texturas se superponen, y alguna de ellas desaparece.*

DITHERING: *Consiste en mezclar colores para crear otros nuevos. Así se consigue mayor colorido sin necesidad de aumentar la memoria gráfica.*

GOURAUD: *Técnica ideada para dar sombra a los triángulos que forman los polígonos.*

FILTROS BILIAL, TRILINEAL: *Diversos filtrados que se realizan a las texturas para hacerlas más reales.*

MIP-MAPPING: *A cada objeto se le asignan varias texturas. Dependiendo de la distancia al observador, se aplica una u otra, para aumentar la calidad.*

TEXTURAS: *Dibujos o fotografías que forman la "piel" de los personajes u objetos tridimensionales.*

Toda una gran serie de alternativas se ha planteado desde el comienzo para los usuarios de las tarjetas aceleradoras 3D. Sin embargo, aún son muchas las que se deben considerar como híbridos 2D/3D.

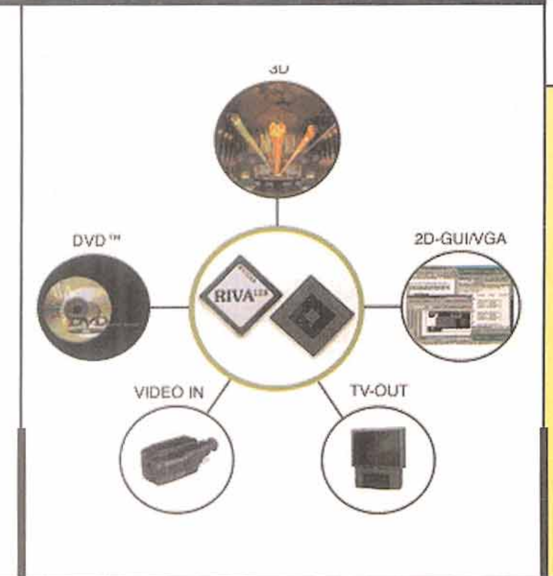
Aunque la base de las actuales, y las inminentes tarjetas 3D sigue siendo PCI, diversas versiones están siendo desarrolladas con el novedoso AGP como una valiosa adición técnica.

Actualmente, se comercializa en las tarjetas Diamond Monster 3D y Maxi Gamer de Guillemot/Ubi.

Existe una pequeña variación de este modelo, llamado Voodoo Rush, que incluye todas las funciones 2D, pero su rendimiento es ligeramente inferior al anterior. Podemos encontrarlo en la placa Stingray 128 3D de Hércules.

Otro de los chips ganadores es PowerVR PCX2 de NEC. Poco a poco, va situándose a la altura de Voodoo. Sus prestaciones son similares a éste, pero necesita un ordenador bastante potente para aprovecharlas al máximo. Mientras que una tarjeta 3Dfx Voodoo "vuela" en un Pentium 100 con 16 MB de memoria, cualquier placa PowerVR necesita un Pentium 166 con 32 MB para mover sus engranajes. El soporte software es menor que el anterior, aunque la mayoría de los programas nuevos, como «Quake II» o «G-Police», ya lo incluyen de fábrica. Tarjetas PowerVR PCX2 son los modelos Apocalypse 3Dx y Apocalypse 5D, ambas de Videologic, y Matrox m3D.

4.- Tarjetas 3D "profesionales": Dentro de este grupo se engloban potentes placas capaces de ejecutar cualquier juego compatible con ellas –normalmente, vía Direct3D–, a una velocidad ligeramente menor que las especialistas anteriores, pero esto se debe a que han sido pensadas para abarcar otros campos. Sus prestaciones 2D y resolución suelen ser mejores. Tarjetas representativas de esta familia son Number Nine Revolution 3D, Diamond Fire GL 1800 Pro, Matrox Millenium II, Winfast 3D L2300 de Leadtek, ATI Xpert@Play –con capacidad para conectar el



EL FUTURO, HOY (O CASI)

¡Hay que ver cómo son estos fabricantes de hardware! Todavía no nos hemos recuperado del shock que nos ha producido nuestras flamantes placas 3D, adquiridas hace tan sólo unos meses, y ya tienen preparadas nuevas versiones que prometen romper con todo lo visto hasta el momento.

El chip más esperado del año, recién presentado en Estados Unidos, es el veloz 3Dfx Voodoo 2. Al parecer, no se trata de una innovación tecnológica, sino del mismo chip Voodoo mejorado, que irá más rápido. Tres veces más rápido, para ser exactos, lo que significa que podrá mover 3 millones de triángulos por segundos y 90 millones de píxeles por segundo, alcanzando una resolución de 1.024x768, frente a los 800x600 de su predecesor. También presenta algunas mejoras gráficas como el filtro trilineal, corrección sub-pixel, y 14 formatos de texturas, gracias a su arquitectura de memoria de 192 bit. Su mayor novedad es que dispone de dos procesadores para gestionar dos texturas al mismo tiempo. Voodoo 2 acepta 2 ó 4 MB de memoria gráfica para el búffer de cuadros, y 2 ó 4 MB para cada uno de los dos procesadores de texturas, con la única limitación de que ambos dispongan de la misma cantidad. Las combinaciones son, por tanto, 2/2/2, 4/2/2, 2/4/4 y 4/4/4, es decir, 6, 8, 10 ó ¡12! MB, frente a los

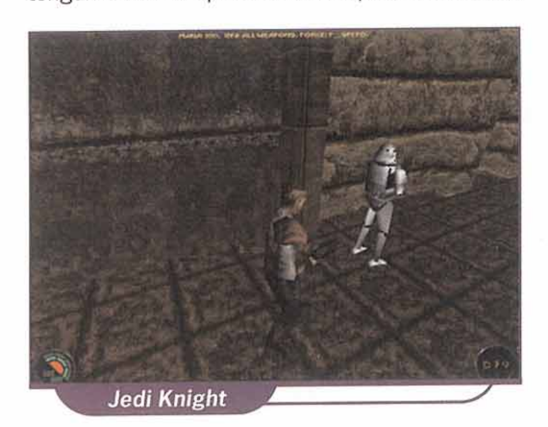
ordenador al televisor, y jugar a lo grande–, y ATI Xpert@Work.

PASO 3: INSTALACIÓN

Sea cual sea vuestra decisión, tarde o temprano llegará el momento de instalar una placa de este tipo en el ordenador. Por fortuna, es más sencillo de lo que parece. Si la flamante tarjeta 3D dispone de funciones 2D, no necesitaremos ninguna más, por lo que habrá que quitar la que tengamos en el ordenador. Sólo hace falta abrir éste –¡después de apagarlo!–, extraer la vieja tarjeta VGA, e insertar la nueva. Se vuelve a montar todo como estaba, se conecta el monitor, ¡y ya está! Windows 95 pedirá los drivers correspondientes, aunque algunas placas también funcionan con MS-DOS. El último paso consiste en instalar DirectX 5.0, presente en los CD-ROM que acompañan a la tarjeta, o en cualquier CD de Micromanía, y ya estamos preparados para ejecutar los programa acelerados.
En el caso de que la placa no incluya funciones 2D, lo que suele ser normal con los modelos más potentes, no hay que quitar la tarjeta gráfica que tengamos. Para que se comuniquen entre ellas, las placas Voodoo incluyen un cable, mientras que los modelos PowerVR lo hacen ellas solitas, a través del bus PCI. El resto de la instalación es exactamente la misma. La única diferencia es que, al instalar DirectX 5.0, las librerías DirectDraw (2D) serán controladas por la tarjeta gráfica estándar, mientras Direct3D estará a cargo de la placa 3D.
Ya estamos en condiciones de comprobar si la inversión monetaria ha servido para algo.

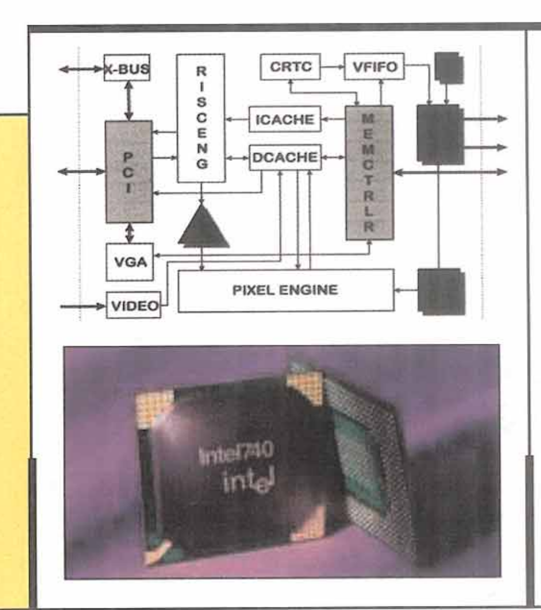
PASO 4: LOS PROGRAMAS

Una vez que se dispone de una flamante tarjeta aceleradora instalada en el ordenador, el primer problema surge a la hora de elegir algún juego compatible con ella, más allá de los incluidos en el paquete.
En primer lugar, hay que saber que sólo se pueden acelerar programas en tres dimensiones. Esto puede ser un poco engañoso, ya que, por ejemplo, el mencionado «The Curse of Monkey Island» ofrece una perspectiva pseudo-3D cuando los personajes se alejan –volviéndose más pequeños– pero, si nos fijamos bien, no se trata de un objeto 3D, sino de un sprite plano que va reduciendo su tamaño. El truco para descubrir esto es muy sencillo: si el personaje puede observarse desde distintos ángulos, según se mueva o se desplace la cámara, entonces es un programa 3D.
Ahora que ya hemos encontrado un posible candidato, hay que descubrir si soporta o no aceleración 3D. Aquí la única posibilidad consiste en leer las instrucciones de instalación y comprobar si se dice algo al respecto. Como norma general, el 80% de los programas 3D aparecidos en los últimos 3 meses soportan aceleración. También es posible acelerar un programa antiguo utilizando unos "parches" que los programadores suelen crear. No son más que pequeños programas que cambian algunos parámetros del código original para que reconozcan las placas 3D. Estos parches se pueden conseguir en Internet –ver recuadro– o por medio del CD incluido en Micromanía.
La última comprobación, antes de lanzarnos como locos sobre el joystick, se centra en descubrir si el programa acelerado es compatible con nuestra tarjeta. Para eso hay que conocer los APIs compatibles, y el nombre del chip 3D incorporado. Un API no es más que un conjunto de funciones que permiten al programador acelerar un juego sin preocuparse por el funcionamiento de las tarjetas. Cualquier placa compatible con ese API, podrá ejecutar el juego.
En las carátulas de los programas es donde suelen aparecer los logotipos de los chips 3D. También, los requisitos mínimos informan sobre los APIs que soporta. 3Dfx, por ejemplo, además, de su modo nativo propio –Glide– es compatible con


Jedi Knight

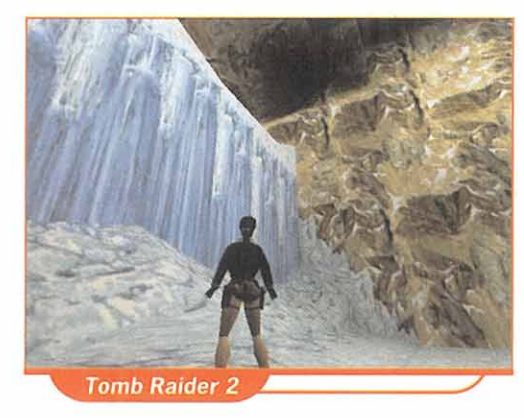

Nuclear Strike

4 MB de las placas Voodoo actuales. Más incluso que algunos ordenadores en uso... Finalmente, también será posible utilizar dos tarjetas Voodoo 2 en un mismo ordenador –lo que se conoce como modo SLI–, ¡para doblar la velocidad de relleno de los polígonos! El futuro, pues, se presenta realmente brillante.
Diamond Monster 3D 2 y 3D Blaster Voodoo 2 de Creative serán las dos primeras placas de este tipo que podamos adquirir en España, a lo largo del mes de abril. Se estima que los modelos con 12 MB costarán alrededor de las 45.000 pesetas.
Otros chips en desarrollo son Rendition Verité 2x00 y nVidia RIVA 128. Ambos incluyen como novedad el control de los triángulos mediante hardware, y la inclusión de funciones 2D. Todo ello, superando la velocidad del los chips actuales.
Tampoco podemos olvidarnos del sorpresivo Intel740 3D, creado en exclusiva para los estándares Pentium II y AGP, que pronto podremos encontrar en multitud de tarjetas.
Un nuevo desembolso monetario se aproxima pero, si lo miramos desde el lado positivo, también servirá para que las placas actuales bajen escandalosamente de precio. ¡Quién no se consuela es porque no quiere!





TOCA Touring Car



Tomb Raider 2

Turok

el API OpenGL, al igual que el chip PowerVR. Otro de los APIs más conocidos es Direct3D, creado por Microsoft para Windows 95. Presenta la particularidad de que todas las tarjetas son compatibles con él, por lo que un juego compatible Direct3D tiene un 99% de posibilidades de funcionar en todas las placas 3D. No obstante, al tratarse de un API genérico, no aprovecha al máximo todas las prestaciones de las tarjetas. Esa es la razón de que no todos los programas lo utilicen.

Hechas estas comprobaciones, sólo queda activar la aceleración por hardware del programa, bien desde la instalación, o en algún menú del juego. Los gráficos cuadriculados y el movimiento "a saltos" están a punto de pasar a mejor vida.

PASO 5: LAS MEJORAS

La correcta configuración y uso de los programas, tal como se venden en las tiendas, a veces no es suficiente para sacarles el máximo provecho. Para extraer hasta la última gota de potencia de estos "monstruos" de la diversión, no hay más remedio que recurrir a Internet. Aquí se encuentran las páginas web de los fabricantes, donde periódicamente se distribuyen nuevos drivers de sus placas. Por ejemplo, los últimos controladores de Diamond Monster 3D hacen que la tarjeta funcione un 20% más rápido que las primeras versiones, además de incluir nuevas opciones que aumentan la compatibilidad con los distintos APIs.

También, las páginas de las compañías disponen de parches que mejoran la calidad de los juegos. Sin ir más lejos, id ha publicado más de 10 parches de «Quake II» desde que éste apareció en el mercado, mejorando la velocidad y añadiendo nuevas opciones,

Las compañías creadoras de tarjetas 3D ponen en la Red todos sus drivers a disposición del que quiera cogerlos

como la sombra de los enemigos, o el modo "Capturar la Bandera" en partidas multijugador. Todo ello, sin contar con la infinidad de niveles, circuitos para juegos como «Pod» o «MotoRacer», trucos, etc., etc., que también pueden encontrarse en ellas. Muchos de estos añadidos no se pueden distribuir fuera de Internet, o hay que pedir un permiso que, a veces, nunca llega, por lo que es difícil incorporarlos a los CDs de las revistas.

No cabe duda de que el futuro está en la Red, y este no es más que un simple ejemplo que sirve para demostrarlo.

En fin, esperemos que esta pequeña recopilación de ideas haya servido como tabla de salvación para todos aquellos que se han sumergido, o están a punto de hacerlo, en el apasionante mundo de las tres dimensiones. Una vez que os dejéis atrapar, ya nunca querréis volver a los "antiguos" juegos. Vuestra CPU, sin duda, también os lo agradecerá.

J.A.P.



EL POZO DE LOS DESEOS

Si se quiere estar al día en todo lo relacionado con la actualización de drivers, parches, noticias, y demás aspectos, Internet se convierte en una fuente inagotable de información.

En las siguientes direcciones podéis encontrar algunas de las páginas Web más conocidas. Además de los complementos mencionados, podréis localizar benchmarks –programas para medir la potencia de las tarjetas– del estilo de «WizMark 3.0» y «Final Reality», así como graciosos salvapantallas.

http://www.voodooextreme.com
http://www.op3dfx.com
http://www.3dfx.com
http://www.powervr.com
http://www.diamondmm.com
http://www.videologic.com
http://www.atitech.ca
http://www.creaf.com
http://www.nine.com
http://www.guillemot.com/spain/index.html



De los creadores del legendario LEMMINGS



GRAND THEFT AUTO

"DMA demuestra que se pueden programar juegos diferentes"
- Micromanía

"Acabarás cambiando de coche sólo para oír las melodías"
- PC Top Player

PC Format ORO

"Uno de los juegos más ingeniosos, disfrutables y satisfactorios que hayamos visto nunca sobre un PC"
- OK PC Gamer



BMG INTERACTIVE

el cielo y el infierno
a vista de pájaro...





El arcade 3D más espectacular del año...







Distribuye: ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid · Tlf.: (91) 393 88 00 · Fax: (91) 742 66 31 · Servicio técnico: (91) 320 90 01

Una cuestión de gustos

Los siempre habituales saludos corteses entre aventureros, antes de cada reunión mensual, hoy son más solemnes que de costumbre. La calma es tensa; el silencio precede a la gran tempestad... Se avecina un reñido debate...

Las batallitas no circulan de boca en boca, como suele ocurrir al inicio de cada asamblea. Casi por pura inercia, los visitantes de El Club de la Aventura se van agrupando en corrillos cuyo portavoz defenderá una posición relacionada con el tema propuesto en el orden del día. Se espera que las opiniones encontradas hagan saltar chispas, aunque es cierto que el debate de hoy no va a caracterizarse, precisamente, por el equilibrio entre los distintos bandos opuestos.

Pero, no adelantemos acontecimientos. Como siempre digo, sed todos bienvenidos a una nueva reunión de El Club de la Aventura. El último en entrar, ¡que cierre la puerta!

DIBUJOS VS. ACTORES

Hace ya la friolera de un año, Alejandro Carrascosa, de Cádiz, nos propuso realizar un debate sobre el siguiente tema: ¿Cuáles son más interesantes, las aventuras gráficas realistas o las aventuras de dibujos animados?

Entendemos por aventuras realistas aquellas adornadas con gráficos renderizados o fotográficos, y personajes de carne y hueso, interpretados por actores. El resto, pueden incluirse más o menos dentro del grupo de las aventuras de dibujos animados, realizadas mediante las clásicas técnicas de animación.

Mes a mes, nos han ido llegando las opiniones de algunos de vosotros, que enseguida vamos a conocer.

Comenzamos con el habitual recuento de votos, para ir fijando las posturas:

A favor de las aventuras de dibujos: 89%

Lo importante es la trama: 4%

A favor de las aventuras realistas: 7%

Esta apabullante victoria de aquellos que apuestan por la animación clásica no es ninguna sorpresa, si tenemos en cuenta que las diez aventuras que aparecen en las listas de Las Mejores del Momento y Top 5 pertenecen a este grupo, con la única duda de «The Last Express», pues aunque presenta la apariencia de una película de dibujos, en realidad ha sido realizada utilizando actores reales, sobre los que se han superpuesto las celdas de animación.

La opinión dentro del grupo de los vencedores es muy homogénea. Aventureros como Asier Astorkia de Durango (Vizcaya), Sergi Hidalgo de Cáceres, Sandra Iturralde de Madrid, Juan Carlos López de Medina del Campo (Valladolid) y Diego Torres de Murcia, creen que las aventuras tipo "cartoon" son mejores que las interpretadas por actores, al ofrecer muchas más posibilidades. Frases como "las aventuras realistas quieren dar una apariencia más real y lo único que consiguen es que las personas parezcan un "pegote" en medio del juego" o "aparecen tíos que no saben actuar repitiendo dos frases continuamente", son, quizá, demasiado extremistas, pero reflejan el sentir de la mayoría de los opinantes. Otros, como Daniel Selva de Sevilla y Miguel Fernández de Barbastro (Huesca), defienden que las aventuras de animación permiten realizar acciones imposibles en una aventura con actores. Según Miguel, "sería imposible plasmar los gestos de Guybrush, las mil y una formas de morir de Roger Wilco, o la cara de "salido" de Larry en un actor que fuera real". David va más allá, e incluso lanza un duro reto: "¡A ver quién es el guapo que hace con decorados y personajes reales algo parecido a «Toonstruck»!".

Finalmente, una opinión muy extendida dentro de esta corriente, cuyo más fervoroso defensor es el anónimo El Mono Loco, sostiene que las aventuras de dibujos tienen mucho más mérito, pues los programadores y dibujantes deben diseñar cada detalle, mientras que en las películas interactivas tan sólo hay que empuñar una cámara de vídeo.

No están de acuerdo con estas afirmaciones el reducido 7% de los opinantes, entre los que se encuentran Diego Gala y Eva Padilla de Gijón, y Tomás Fadrique de Leganés (Madrid). Diego y Eva nos han escrito una carta conjunta: "las aventuras realistas son mucho más serias y absorbentes que el resto, pues son las únicas en las que puedes sentirte como si estuvieras viviendo otras vidas. El mundo que ofrecen es real, con escenarios capturados

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA***, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

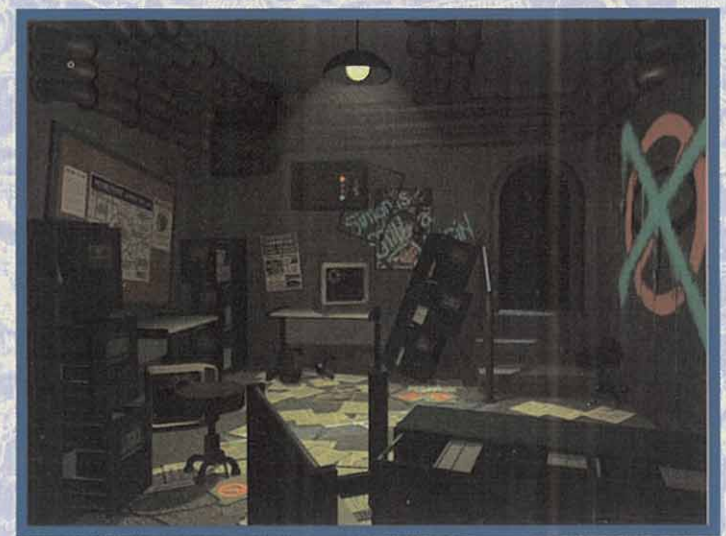
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: *clubaventura.micromania@hobbypress.es*

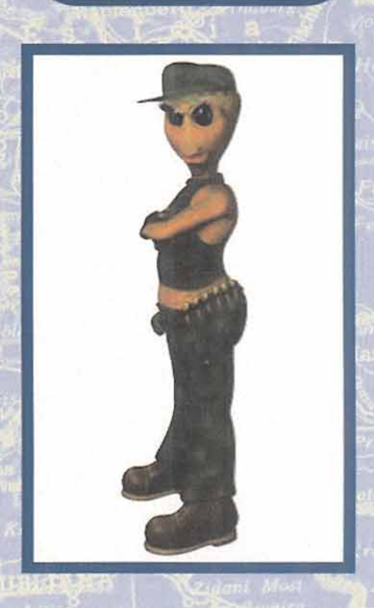
> ***Casi el 90 % de los aventureros prefieren las aventuras gráficas en dibujos animados***







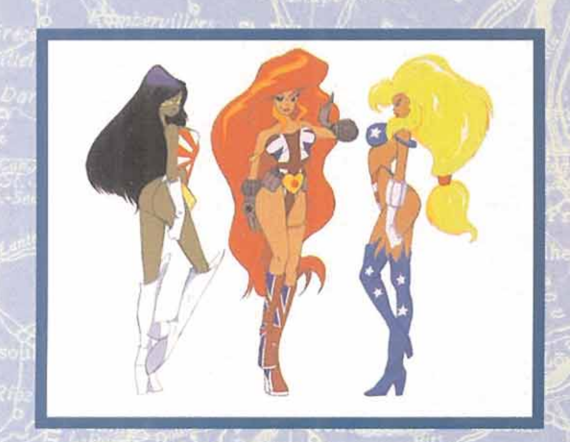




mediante fotografías y gráficos renderizados, y personajes de carne y hueso". Para Tomás, "las aventuras de dibujos están bien para pasar el rato, pero cuando quieres enfrentarte a auténticos y genuinos desafíos y sentir la presión o el ambiente, nada como una aventura protagonizada por actores".
Cómo podéis comprobar, las distintas visiones son completamente antagónicas. Mención especial merece ese diminuto 4% que, por encima de las pasiones, aboga por la importancia la trama.
Miguel Ángel Iglesias, de Madrid, es el más práctico de todos: "me quedo con las que juntan las dos cosas, dibujos y personas, como «Toonstruck» y otras así".
En la actualidad, grandes títulos como «The Curse of Monkey Island», «Broken Sword 2» o «Hollywood Monsters» sitúan en cabeza a las aventuras de animación, al menos en nuestro país, pero hay ciertos detalles que pueden romper esta hegemonía.
¿Sabéis, por ejemplo, cuál ha sido el videojuego para PC más vendido en el mundo en el año 1.997, por encima de «Quake II», «Tomb Raider 2», o cualquier juego de estrategia? Pues, ni más ni menos, que el controvertido «Riven», una aventura con actores y gráficos renderizados. En apenas tres meses ha vendido más de un millón de copias. Otro factor capaz de desestabilizar la balanza son las nuevas unidades DVD-ROM, en franco despegue, y su soporte de vídeo MPEG-2 y audio Dolby Digital AC-3, muy superior a los videos VHS y los Laser Disc. Precisamente, ya se comercializa en Estados Unidos la primera aventura en formato DVD, «Tex Murphy: Overseer», y las noticias que nos han llegado hablan de una calidad de vídeo revolucionaria. Parece difícil pero, quizá, dentro de unos meses, cuando títulos como el anterior o el inminente «Black Dahlia» vean la luz, las opiniones estarán mucho más equilibradas. Quién sabe...

SPICE GIRLS ESPACIALES

Los aventureros más curtidos, aquellos a los que ninguna aventura se les resiste, siempre suelen retorcerse, inquietos, en sus sillas, en espera de nuevos destinos que pongan a prueba sus habilidades. Este mes, las ofertas son muy atrayentes y, sobre todo, originales. Erbe tiene casi terminado el doblaje de «The Feeble





Files», una curiosa experiencia de Adventure Soft, los creadores de la saga de «Simon the Sorcerer», puesta a la venta en el mercado exterior hace unos cuantos meses.

Feeble es un alienígena que vive en un planeta oprimido bajo la tiranía de una organización llamada "La Compañía", detrás de la cual está el todopoderoso Omnibrain, malvado, como podéis imaginar. En uno de sus viajes interplanetarios, Feeble se estrella con su nave en un campo de asteroides y destruye accidentalmente una instalación de La Compañía. Inmediatamente, será llevado a prisión, donde conocerá a Delores, una revolucionaria con la que intentará librar a su planeta de la dictadura del misterioso Omnibrain. «The Feeble Files» utiliza el clásico interfaz de las viejas aventuras de Sierra –botón derecho para elegir el icono a utilizar, y botón izquierdo para activarlo–. Es la única concepción nostálgica a una aventura pseudo-3D que se aprovecha de las más modernas técnicas de render para dar vida a los personajes y escenarios.

Otro estreno inminente es «Journeyman Project 3» de Red Orb, una película interactiva basada en los viajes a través del tiempo. Su mayor virtud consiste en mezclar la calidad gráfica de «Riven» con la libertad de movimientos de «Quake». Para finales de año o principios del siguiente se esperan «Of Light and Darkness» de Interplay, y «Space Babes» de Perfect Entertainment, creadores de la saga de «Mundo-Disco». El primero es una aventura de fantasía dotada de un novedoso motor gráfico llamado EDEN, diseñado para interactuar con los escenarios renderizados en tiempo real, al estilo de «Blade Runner». «Space Babes» nos permitirá controlar a tres despampanantes detectives privadas en un futuro indeterminado, donde tendrán que resolver misteriosos casos. Ambos títulos todavía están en fase de desarrollo, por lo que tendremos tiempo de sobra para hablar de ellos.

HUEVOS DE PASCUA

Mauri, de Dos Hermanas, en Sevilla, autoproclamado fan número de 1 de Larry Laffer, nos ha mandado un e-mail en el que nos descubre algunos "Eastern Eggs" –huevos de Pascua– del conocido «Larry 7». Así denominan los americanos a los pequeños trucos o secretos que esconden las aventuras gráficas. En este juego en concreto aparece el mencionado huevo en la pantalla, cuando los descubres. Mauri cita el de Drew Baringmore, a la que es posible ver desnuda si, al pulsar en las ramas, eliges la opción "Otro" del menú y tecleas "Empujar". Por supuesto, el Gran Tarkilmar conoce todos los "Easter Eggs" contenidos en el juego. En próximas reuniones los iremos descubriendo. También podéis enviarlos a la dirección habitual, para poder apuntaros el tanto.

El debate de este mes no nos ha dejado espacio para ayudar a los aventureros en apuros. Tranquilos. Dentro de 30 días ellos serán los protagonistas, con resoluciones a atascos sufridos en «Police Quest III», «Innocent Until Caught» y otros que solicitéis en vuestras cartas.

La opinión de los expertos

Tras unos años de somnolencia, la revitalización de las aventuras gráficas ya es un hecho. Sin ir más lejos, «The Curse of Monkey Island» y «Broken Sword II» han batido, en el mismo mes, el récord absoluto de votos recibidos en ese periodo de tiempo, y también ocupan buenas posiciones en las listas de ventas. ¿Cuánto tardarán en conquistar el TOP 5?

Las mejores del momento

The Curse of Monkey Island
Broken Sword II
The Last Express
Hollywood Monsters
Toonstruck

Top 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Indiana Jones Atlantis
- Simon the Sorcerer II

Despedimos la reunión con una reflexión que nos envía Chema, otro anónimo aventurero adscrito a esta reunión, atribuida al filósofo alemán Friedrich Nietzche: "La potencia intelectual de un hombre se mide por las dosis de humor que es capaz de utilizar". Lo que no nos cuenta nuestro amigo Chema es que el pobre Nietzche murió arrepintiéndose de casi todas sus teorías. En fin...

El próximo mes mucho más aquí, en El Club de la Aventura. Os espero.

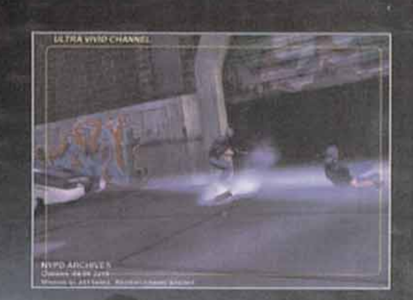
El Gran Tarkilmar



De los creadores de Dune. Cryo te introduce en un mundo lleno de acción basado en la obra maestra de Ciencia Ficción.

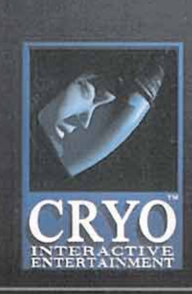






60 armas,
48 poderes psíquicos...

Una vida.

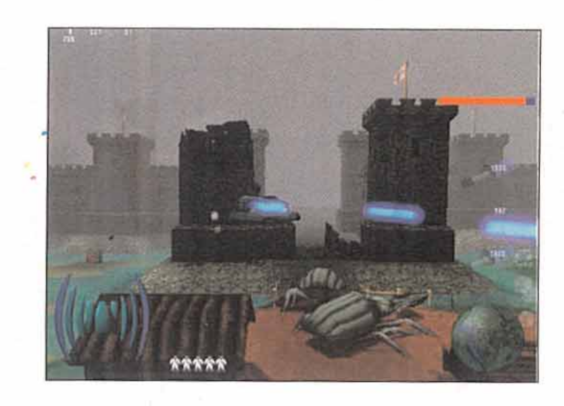




C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

V2000

A lo largo de la historia de la industria del videojuego, han ido surgiendo nombres que, por una razón u otra, han sobresalido, llegando a asociarse y a convertirse en sinónimo de talento, innovación y, sí, genialidad. Nombres, hombres, cuyo trabajo derivó en algunos de los productos más brillantes y revolucionarios que haya conocido el sector. Peter Molyneux, Archer McLean, Chris Roberts... Podríamos mencionar unos cuantos más, pero muy pocos han estado ahí desde el mismísimo comienzo, desde la época de los micros domésticos de ocho bit. Como David Braben.

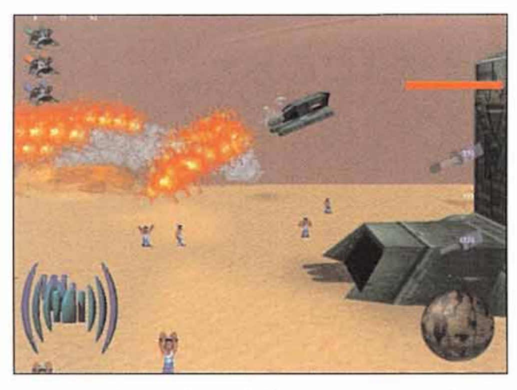


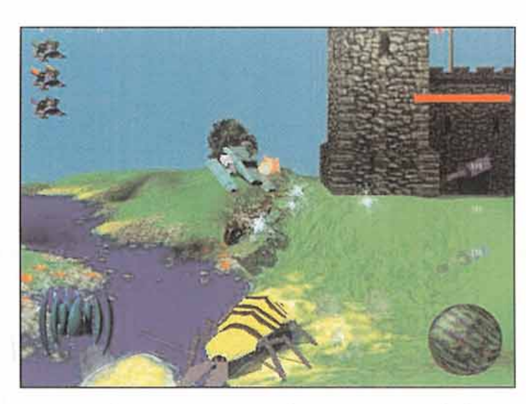






El Regreso de Braben







La inspiración en uno de sus anteriores, y más memorables, trabajos, es la base de lo que será el nuevo proyecto de David Braben y su equipo, Frontier



Conocido, sobre todo, por «Elite» y su secuela, así como «Virus» y «Zarch», cuando se corre la voz de que Braben está tras el desarrollo de un nuevo proyecto, la atención de la industria se vuelve hacia su persona y los medios especializados empiezan a "temerse" una nueva revolución. ¿Cuál es el nuevo as que se guarda en la manga este verdadero visionario del videojuego?

La inspiración en uno de sus anteriores, y más memorables, trabajos, es la base de lo que será el nuevo proyecto de David Braben y su equipo, Frontier.

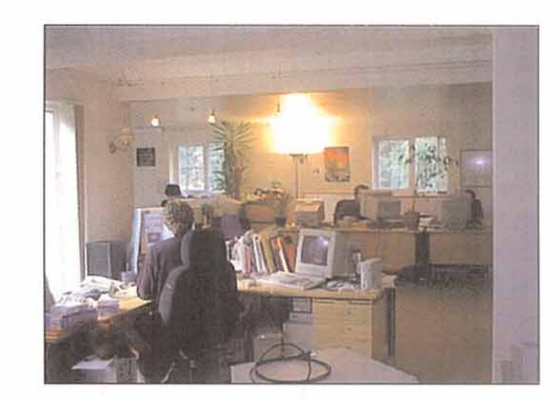
«V2000» es el título que nos ocupa. Un juego que bebe de la fuente original que dio forma a «Virus», aunque considerar este nuevo desarrollo como una simple revisitación de aquel concepto, sería poco menos que frivolizar el trabajo que la docena de integrantes de Frontier está llevando a cabo. Un trabajo capaz de impresionar profundamente al crítico más exigente.

En efecto, este punto se ha de clarificar desde el comienzo. No estamos ante –como sería lo más lógico pensar– una "autoplagio" de «Virus». «V2000» ha estado en desarrollo, y aún continúa en este proceso, durante más de año y medio. Y todo lo que en el juego se podrá ver es absolutamente innovador, tanto en concepto respecto a anteriores trabajos de David Braben, como en puesta en práctica, lo que no impide que existan ciertas coincidencias en las bases de ambos títulos. "Tal y como yo lo veo", comenta David, "«V2000» es todo aquello que en «Virus» se quedó a medio camino. Lo que quería hacer es que «V2000» reflejase lo mejor de «Virus», pero sin llegar realmente a un nivel en que ambos juegos se pudieran comparar."

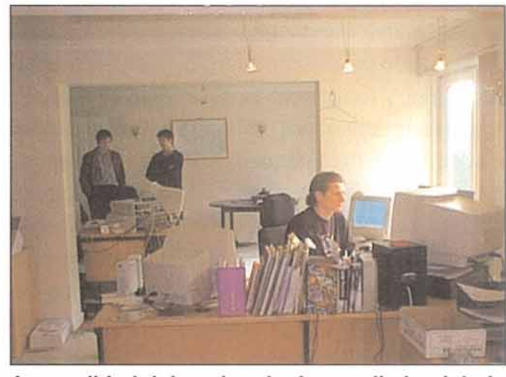
Sin embargo, cerca de dos años en desarrollo, con un grupo compuesto por doce personas, con el talento reconocido de David Braben como impulsor y alma mater del proyecto, y una base conceptual establecida –más o menos– hace tiempo, puede llegar a antojarse como un plazo excesivo de realización.

Frontier está compuesto por tres artistas gráficos, seis programadores, y con el resto del equipo dedicado a otras tareas, más David. Sin embargo, es difícil que todos ellos puedan trabajar simultáneamente en todo momento. Los comienzos del desarrollo de «V2000» se centraron en la definición de ideas y el diseño artístico del proyecto; una tarea que llevó largos meses hasta que el grueso del juego quedó conformado. Después la gran labor, pasa al área de programación. Y, sin embargo, todo este enorme esfuerzo previo de planificación siempre sufre radicales variaciones durante su puesta en práctica. "La mayor parte de los puntos fuertes del juego, tal y como se verán en su versión final, han ido definiéndose a lo largo del desarrollo", comenta Braben. "De hecho, puede que hayamos invertido más tiempo trabajando en diversas variaciones sobre una idea mientras ésta se ponía en práctica, que el pasado en el diseño original de cada concepto en particular (...) El grado de compenetración entre todo el equipo es excelente, y todos y cada uno hemos ido aportando más y más ideas a medida que el proyecto iba tomando forma (...) Es curioso comprobar cómo cuando lo tienes todo definido y empiezas a trabajar en la programación, todo cambia en la mayoría de los casos, y las personas comienzan a dar lo mejor de sí mismas."

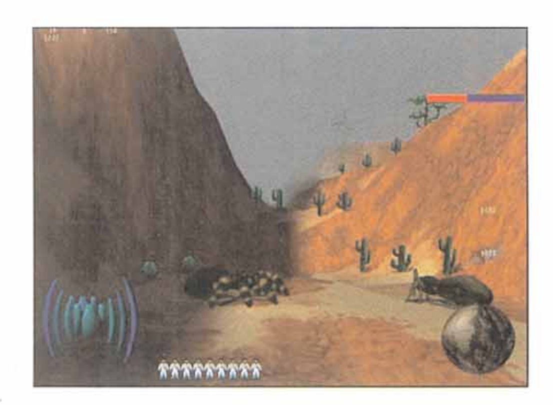
Todo este trabajo "extra" que se deriva de las ►

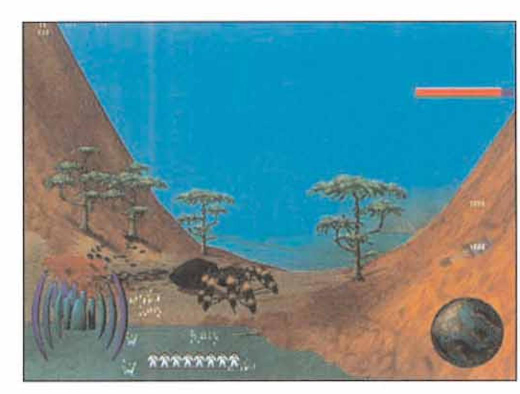


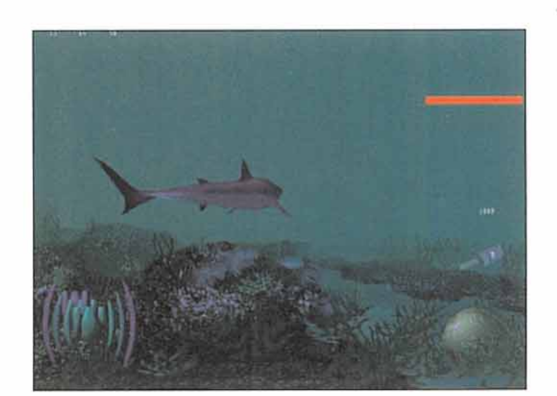




La totalidad del equipo de desarrollo ha dejado su huella en la base conceptual del juego, con un aporte constante de ideas, lo que ha llevado a variar muchos de los diseños originales.







múltiples modificaciones a que el juego se ve sometido a lo largo de su desarrollo, muchas veces, en multitud de proyectos –y muy posiblemente éste no sea una excepción–, no es algo ajeno a la gran mayoría de desarrolladores en el mundo entero. Y, sin embargo, ¿merece, realmente, la pena? Por lo general, el esfuerzo invertido en los pequeños detalles suele pasar desapercibido al gran público. Para muchos, algunos juegos pasan de convertirse en buenos productos a obras maestras, aunque en ocasiones resulta difícil explicar una razón en concreto que nos lleve a definir un título determinado de tal modo. Pero la explicación suele estar en que no se trata de un único motivo, sino muchos. Algoritmos eficaces de IA que se asumen como normales, animaciones diabólicamente realistas, niveles de interacción con el entorno que, dada su complejidad y "simple" realización, nos hacen considerar a un juego como algo real, sin darnos apenas cuenta.

Tomemos el ejemplo de las animaciones de las criaturas que intervienen en «V2000». Frontier ha invertido muchísimo tiempo y esfuerzo en diseñar unos movimientos casi geniales a la par que extremadamente naturales y reales. Animaciones cuyos más pequeños detalles pueden pasar desapercibidos. ¿Es necesario tanto esfuerzo? "Sí", afirma Braben. "Hay que asumir que ese gasto de tiempo y esfuerzo es necesario. Puede que incluso un 60% de usuarios no lleguen a fijarse en los detalles extra implementados en determinados aspectos del juego, pero el hecho es que resulta sumamente importante que todo esté en su lugar. Que todo parezca correcto y real. Un jugador puede sentirse fascinado por un detalle en particular, mientras que otro se fijará con más detenimiento en otra característica que no tenga nada que ver con aquel. Se trata de alcanzar la sinergia. Quita todos estos pequeños detalles de esos juegos que se consideran clásicos, obras maestras o como los quieras llamar, y no tendrás más que un conjunto de programas aburridos de solemnidad. El objetivo en los proyectos de Frontier es conjuntar muchos pequeños detalles, pero siempre teniendo claro que es necesario ofrecer una solidez en la jugabilidad. Puedes partir de unas ideas geniales y muchos detalles de calidad, pero si te falla la diversión y la jugabilidad, estás perdido."

El muy complejo y diferente diseño de los niveles del juego de Frontier se muestra como un ejemplo de solidez contemplado de manera global

Así, «V2000» procura aunar esos detalles de calidad y una jugabilidad a prueba de bombas. Ha sido necesario diseñar y "dar vida" a diversas criaturas que muestren un comportamiento natural en el entorno en que se sitúan. Que ofrezcan una sensación de vida y una inteligencia lo bastante realistas como para no convertirse en los típicos estúpidos bichos que se pasean sin parar y te atacan a la menor oportunidad. Donde radica la genialidad de «V2000» es, sin embargo, no en la convincente puesta en práctica de los diseños de Inteligencia Artificial, sino en su coherencia de conjunto.

El muy complejo y diferente diseño de los niveles del juego de Frontier se muestra como un ejemplo de solidez contemplado globalmente. Castillos medievales y lagos en Green World; cañones, desfiladeros y precipicios en Rock World; junglas y gigantescos árboles en Swamp World; una atmósfera asfixiante, con un universo casi orgánico formado por lava, volcanes y plagado de extrañas criaturas en Alien World... En sí, forman fases aisladas de sobrecogedora fuerza. Juntas, forman uno de los diseños más inteligentes de lo que son puzzles y enigmas bien planteados y mejor resueltos en la práctica.

No podemos hablar, en absoluto, de linealidad en la acción de «V2000», puesto que es más que posible que no podamos eliminar alguna de las criaturas nada más entrar de nuevas en una fase concreta, ni acceder a determinadas áreas de la misma. Cada parte del escenario puede verse afectada por la acción del jugador, y afectar a su vez a otras partes, o criaturas. Cada accidente geográfico es susceptible de ser utilizado como parte de una estrategia de ataque o defensa, según el instante concreto. Y, aunque el objetivo primario en cada nivel es rescatar a un determinado número de personas, a medida que vayamos incrementando este número se nos irán facilitando determinadas nuevas posibilidades: armas, objetos, mejoras de nuestra nave... Incluso, puede que para resolver un enigma, o rescatar a uno de estos personajillos, tengamos que ir y volver entre varios niveles, hasta dar con la clave que nos permita resolver un problema. Teóricamente, hablamos de un juego que puede ser finalizado de múltiples maneras, y que evoluciona y se ve modificado en su estructura a medida que también lo hace el jugador.

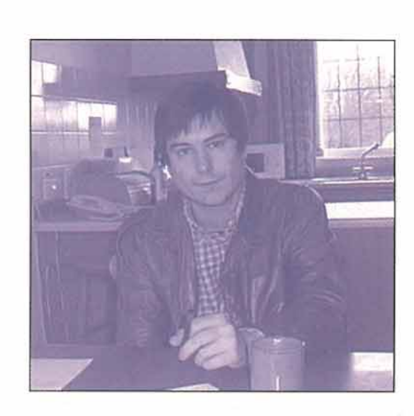
David Braben afirma que, con «V2000», no han querido significarse por un género en concreto. Se trata de un juego que, básicamente, se puede considerar de acción, pero en el que influyen numerosos detalles estratégicos. Un problema puede ser tan sencillo o complicado de resolver como nuestra imaginación nos dicte. Y es algo que Braben resume muy bien: "Queremos que el jugador se vea obligado a pensar, sin sentirse rodeado por un cúmulo de situaciones obvias."

D.D.F./F.D.L.

DAVID BRABEN

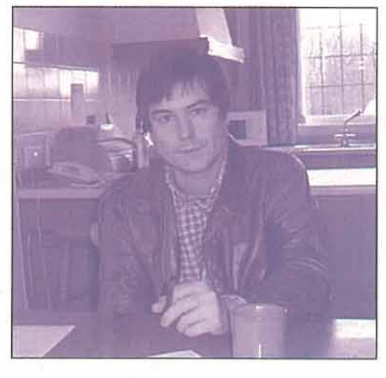
Director de Desarrollo de Frontier

El creador de «Virus», «Elite» y otros, parece haberse reencontrado con su propia genialidad con el desarrollo de «V2000». Sin embargo, los coletazos de debacle de la última revisitación de «Elite» («First Encounters») aún afectan a David Braben. Sin embargo, y con la promesa de que un día hablará largo y tendido sobre aquel asunto, el futuro parece mostrarse diáfano para la nueva producción de Braben y su equipo, Frontier, con «V2000».









MICROMANÍA: Dada la actual situación del mercado, ¿cuál es la posición de David Braben en la continua polémica de jugabilidad frente a tecnología, y cómo se ha resuelto en «V2000»?

DAVID BRABEN: *La tecnología no es más que una herramienta, y la jugabilidad es lo que la gente compra, y lo que nosotros debemos vender. Hasta ahora, muchos juegos se han concentrado exclusivamente en ofrecer tecnología, pero la diversión y la jugabilidad es lo único que se debería exigir realmente.*

Hemos echado mano de la tecnología más avanzada para «V2000», sí, pero nuestro verdadero objetivo ha sido crear un buen juego. No podemos, ni queremos ofrecer, exclusivamente, algo espectacular y bonito. En cierto sentido, buscar la jugabilidad sobre cualquier otro concepto puede considerarse como una vuelta a los orígenes del videojuego. Una moda "retro", si así se quiere llamar. Juegos como «Elite» pueden considerarse casi minimalistas en cuestiones gráficas y técnicas, pero ofrecían una gran profundidad en su base y su desarrollo. Este aspecto tan esencial es lo que nos ha motivado durante el desarrollo de «V2000».

MM.: Pero con la tecnología evolucionando a velocidades vertiginosas, ¿cuál es el aspecto clave en máquinas como el PC que puede ayudar al programador a ofrecer buenos juegos, y cómo es posible mantenerse al corriente de esta evolución?

D.B.: *Intentar mantenerse constantemente actualizado en cuestión de tecnología es imprescindible pese a que pueda provocar más de un dolor de cabeza. Incluso ahora, con las tarjetas aceleradoras 3D que parecían la gran solución, seguimos teniendo problemas. Es bastante triste que con tantas tarjetas soportando un D3D, tengamos que seguir ofreciendo soluciones específicas para cada chip. Pero hay algunos realmente excelentes, como 3Dfx.*

Creo que la gente se concentra en situarse cada vez más arriba en cuestiones de potencia de proceso, pero hace sólo un año suponía que los programadores se esforzarían mucho más en sacar rendimiento de un procesador medio, un P120, con memoria suficiente. No es que las máquinas se hayan vuelto de repente menos eficaces, sino que los desarrolladores se han vuelto más holgazanes en ese sentido. Más "comodones". El esfuerzo por intentar optimizar el potencial de máquinas relativamente modestas se ha evaporado, así de simple. Parece que la moda ahora es exigir ordenadores descomunales para considerar un juego como la bomba de la temporada.

«V2000» requiere un P120 con una tarjeta 3D, y el sistema de trabajo que tenemos en Frontier es un tanto curioso. Tenemos dos ordenadores. Un equipo de gran potencia, y otro de mínima. Así, observamos cómo se desarrolla el juego con toda la tecnología a su favor, y después vamos optimizando el código para obtener el mejor resultado posible en el ordenador más modesto. El hecho de estar desarrollando también «V2000» para PlayStation nos obliga

"Debemos llegar a un punto en que el software sea lo más asequible que se pueda, y no como ahora"

a concentrarnos en usar de la mejor manera todo el potencial de cada máquina. Se debe ser bastante cauteloso con la programación en PlayStation, ya que muchos desarrolladores crean el código fuente original con eficacia, pero al trasvasarlo al objeto que usa la consola se pueden crear grandes conflictos. El truco está en depurar el código al máximo y optimizarlo al límite. Los dos formatos, PlayStation y PC, se encuentran más cerca uno de otro de lo que la gente piensa, y lo primero que se debe procurar al programar para PlayStation es tener un programa que funcione a la perfección en alta resolución.

Los programadores se deberían dar cuenta de que una PlayStation viene a costar lo mismo que una tarjeta 3D y que, en la consola, no hay lugar para una actualización hardware cuando un juego debe funcionar. Es una pena que los precios del hard de PC no hayan bajado drásticamente, y que los requisitos no dejen de aumentar. Desde mi punto de vista, comprar un PC y estar continuamente en un proceso de actualización es ridículo. De este modo, es prácticamente imposible que los programadores jóvenes forjen una buena base, como ocurría en la época de los primeros micros domésticos.

MM.: ¿Qué piensas del panorama del videojuego? ¿Crees que aún queda gente creativa y con talento?

D.B.: *Todo es cuestión de equilibrio. Un juego como «Wing Commander», con un montón de secuencias interactivas, es un buen título. O mira «Tetris», con una jugabilidad casi perfecta y una tecnología irrisoria. Cuando lanzamos «Elite», la reacción inicial fue muy negativa porque era completamente diferente a todo lo que uno podía esperar en aquel momento, pero seguimos adelante puesto que los costes del desarrollo eran mínimos y la inversión fue en esfuerzo y trabajo, no monetaria. Hoy los costes y riesgos se han disparado, y cuando se efectúa una fuerte inversión en dinero, el distribuidor busca trabajar en un género que esté comprobado que funciona de cara al beneficio económico. Quizá la creatividad está algo a la baja.*

«V2000» es muy creativo, pero aún tengo en la reserva ciertas ideas que se podrían considerar excesivamente innovadoras, así que tendré que esperar para poder trabajar en ellas. Es posible que ahora me llevaran demasiado tiempo, o que no fueran bien recibidas. Ninguna compañía de software invertiría ahora mismo en algo que llevara demasiado tiempo en su desarrollo, y hablo de un mínimo de tres o cuatro años. Supongo que de algún modo empezaremos a trabajar en el juego y finalmente, con algo lo bastante sólido, presentaremos la idea. Respecto a otros desarrolladores, SÍ, hay juegos demasiado parecidos, en los que la única diferencia se reduce a cambios mínimos en controles, gráficos, etc.

> "Los programadores se deberían dar cuenta de que una PlayStation viene a costar lo mismo que una tarjeta 3D y que, en la consola, no hay lugar para una actualización hardware cuando un juego debe funcionar"

> "Creo que me he vuelto, básicamente, más cínico. Pienso que hay cosas estupendas en la industria y otras que son pura basura. El alquiler de juegos, desde mi punto de vista, sería algo perfecto"

MM.: Y, ¿qué ofrece «V2000» de innovador o revolucionario?

D.B.: *Multitud de aspectos en los que me gustaría seguir avanzando con Frontier. Algo en lo que no hemos reparado en esfuerzos es en la animación. En muchos programas encuentras unas animaciones excelentes, pero sin ningún tipo de interacción real en el juego. Hay títulos como «Tomb Raider» o «Turok» que han usado motion capture para ofrecer unas preciosas animaciones, pero completamente irreales. Sabes perfectamente lo que cada personaje va a hacer en cada instante. La razón está en trabajar en la captura de movimientos sobre superficies planas y/o regulares. También se da una extraña asincronía entre la situación de los pies de cada personaje y su desplazamiento sobre el suelo. En «V2000» hemos conseguido corregir todos estos defectos tan habituales. Podemos ver criaturas moviéndose sobre rocas irregulares en tiempo real, con arañas cuyas patas se adaptan a cada superficie dependiendo de la propia inercia de estas criaturas, incluso cuando sufren un impacto y se ven desplazadas de su situación inicial. Otro aspecto muy cuidado es el diseño de los escenarios 3D y su perfecta interacción y reacción con objetos, personajes, etc., aplicando una física real. Muchos juegos ofrecen gran variedad de personajes o criaturas, pero en ninguno las reacciones son tan específicas y realistas como en «V2000». Ciertos detalles extra, como transparencias, efectos de luz y sombras, etc., no hacen sino añadir una ambientación más conseguida al conjunto.*

MM.: ¿Cuál ha sido la evolución de tus propias ideas tras más de una década en el desarrollo de videojuegos?

D.B.: *Creo que me he vuelto, básicamente, más cínico. Creo que hay cosas estupendas en la industria y otras que son pura basura. El alquiler de juegos, desde mi punto de vista, sería algo estupendo. Creo que debemos llegar a un punto en que el software sea lo más asequible que se pueda, y no como ahora. Pero es trágico, aunque muy real, que intentes arriesgarte y lanzar un producto a un precio económico para que la gente inmediatamente lo interprete como un título de baja calidad.*

El primer paso sería llegar a una reducción drástica del precio de los PC, para que el usuario pudiera acceder con facilidad a máquinas de gran potencia. Quizás esto haría que la gente tuviera la seguridad de que cualquier juego funcionaría a la perfección en su equipo, lo que ayudaría bastante a que el mercado comenzara a crecer de una vez por todas.

FIGHTING force

Cuando un excéntrico millonario, con ansias de dominar el mundo

LA LEY

por completo, tiene totalmente sobornados a los servicios del

DE

orden e incluso al ejército, únicamente se puede contar con la

LAS

ayuda del grupo de asalto Fighting Force, capaz de convertir una

CALLES

situación desesperada en otra con posibilidades de éxito.

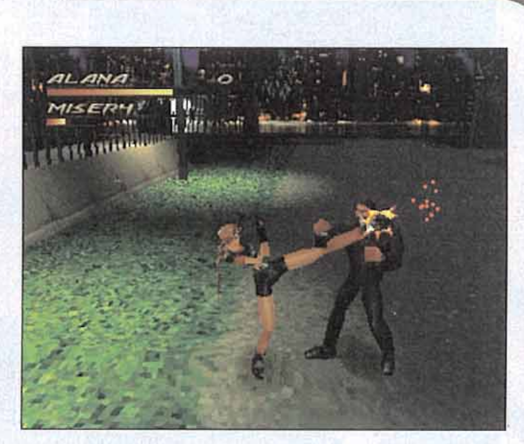
EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE

En contra de lo que pudiera parecer, los componentes de Eidos no se han dormido en los laureles tras el éxito que han tenido con la segunda parte de «Tomb Raider», el juego que ha conseguido convertir un personaje de ordenador, en el símbolo sensual y, por qué no decirlo, sexual, del siglo en el que nos encontramos.

Hace algunos meses, tuvimos la oportunidad de disfrutar con la versión para PlayStation de «Fighting Force», un título que nos devolvía un antiguo género que parecía haberse quedado en el olvido: la lucha callejera, y ahora lo tenemos entre nuestras manos para PC.



Juegos como «Final Fight», en sus tres partes, consiguieron pasar a la historia del software por su elevado nivel de adicción y su calidad técnica, y ahora, Eidos ha querido rendir tributo a todos aquellos títulos con este «Fighting Force» que, como innovación más sobresaliente, añade una tercera dimensión a la acción del juego.



MAMPORROS TRIDIMENSIONALES

A lo largo de numerosos niveles, tendremos que enfrentarnos con una interminable oleada de enemigos de todas clases, que tratarán de pararle los pies al luchador que hayamos elegido de entre los cuatro que hay disponibles al principio de la aventura. Dependiendo del estilo de lucha que nos guste, ese será el que tengamos



Cada uno de los luchadores contará con un golpe especial, aparte de las combinaciones normales, el cual servirá para quitarse de encima a los enemigos cuando le tengan rodeado, pero mermará parte de sus energías.

ALANA

La más joven del cuarteto, pero no por ello la más indefensa. Su estilo de lucha se basa en la rapidez, lo que le permite moverse con habilidad felina por entre sus adversarios sin que estos puedan siquiera rozarla.

Por contra, su pequeño tamaño no le permite asestar golpes de gran contundencia, por lo que necesitará más impactos sobre los enemigos para derrotarlos definitivamente.

MACE

Algo mayor que Alana y con una masa muscular mayor. Su experiencia como luchadora la consiguió en la calle, peleando en bandas por el dominio de barrios y edificios, de ahí su estilo un tanto rudo pero efectivo. Sus patadas son mortales y el dominio que tiene de las armas blancas es sobrehumano.

Por fin ha llegado la versión para PC, de uno de los proyectos más ambiciosos de Eidos tras «Tomb Raider II»

que elegir, pues si preferimos algo rápido y sutil, nuestra elección deberá ser Alana o Mace, mientras que si preferimos algo poco ortodoxo, pero incomparablemente efectivo, Hawk o Smash serán nuestras mejores opciones.

Con sólo cuatro botones, además de los de dirección, podremos realizar más de una veintena de movimientos con cada uno de los ►



Destrozar los elementos del escenario, como coches, vitrinas, puertas, paredes y cajas, no sólo será una manera de descargar parte de nuestras reservas de adrenalina, sino también una acción inteligente, ya que en su interior pueden aparecer items de ayuda.

A pesar de que el juego en solitario es francamente divertido, la cooperación entre dos personas será lo que añada la guinda a este gran juego

HANK

Sin duda, el más compensado de los cuatro. Tiene una fuerza únicamente superable por la de Smash, y sus estudios de karate y kung-fu le otorgan la habilidad de un bailarín, cuya danza es mortal.

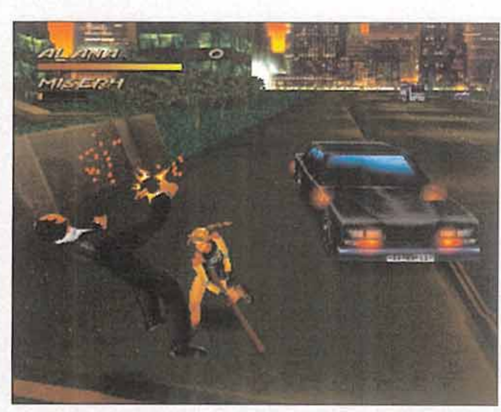
Aunque no desestima en ningún momento el luchar con los puños desnudos, prefiere coger lo que tenga a mano y usarlo como un arma demoledora.

SMASH

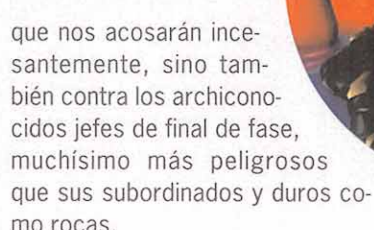
Una auténtica montaña de músculos de casi dos metros de altura. En vez de puños tiene martillos pilones y lo mejor de todo es que sabe cómo usarlos. Lento como un elefante, cuenta sin embargo con la ventaja de que un sólo golpe suyo es capaz de tumbar al adversario más resistente. A Smash le encantan las armas "delicadas" como bates de béisbol, tuberías, cadenas, etc.

protagonistas. Dichos botones son salto, puñetazo, patada y golpe trasero, lo cuales, mediante sencillas combinaciones, harán posibles las más demoledoras llaves y combinaciones que hayamos podido ver en un juego que estas características y que tendremos que emplear no sólo contra los cientos de secuaces





Aunque la habilidad del cuarteto usando sus puños y piernas es mortal, nunca está de más usar las armas que se pongan a nuestro alcance, como barras metálicas, bates, hachas, puñales, pistolas, escopetas automáticas e, incluso, bazookas.







que nos acosarán incesantemente, sino también contra los archiconocidos jefes de final de fase, muchísimo más peligrosos que sus subordinados y duros como rocas.

Todos los escenarios son tridimensionales, de forma que podremos desplazar a nuestros personajes en todas las direcciones que se nos ocurra, sin estar limitados a unas cuantas, como ocurría en los arcades de antaño. Las numerosas cámaras que hay dispuestas en diversos puntos estratégicos de los escenarios, se activarán de manera automática para mostrarnos el ángulo óptimo desde el que ver la acción que en esos momentos se desarrolla, con lo que el problema que ocurría en títulos como «Alone in the Dark», «Ecstatica» y demás –cuando el protagonista se quedaba al borde de una pantalla desaparecía a nuestros ojos– ha sido subsanado.



LA FRUCTÍFERA ESPERA

Más que nunca se puede decir que la espera ha merecido la pena. Tras unos meses de intensa pero sana envidia por parte de los usuarios de PC, al ver cómo los afortunados poseedores de una PlayStation podían disfrutar ya de «Fighting Force», ya está disponible la versión de ordenador, de hecho, superior en todos los aspectos a la de consola.

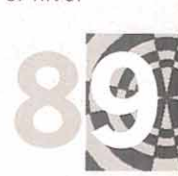
Los gráficos, gracias a que se utiliza al máximo las características del hardware acelerador, son realmente asombrosos, primero por su elevada nitidez, segundo por su altísimo nivel de detalle, y tercero, por la nula pixelación existente.

El sonido puede que sea el punto menos trabajado del juego, más que nada porque los efectos se limitan a golpes, gritos, disparos y explosiones, algo a lo que no se le puede sacar gran partido dada su escasez de posibilidades. La música tampoco es nada del otro mundo, pues únicamente se limita a acompañar la acción que discurre en la pantalla.

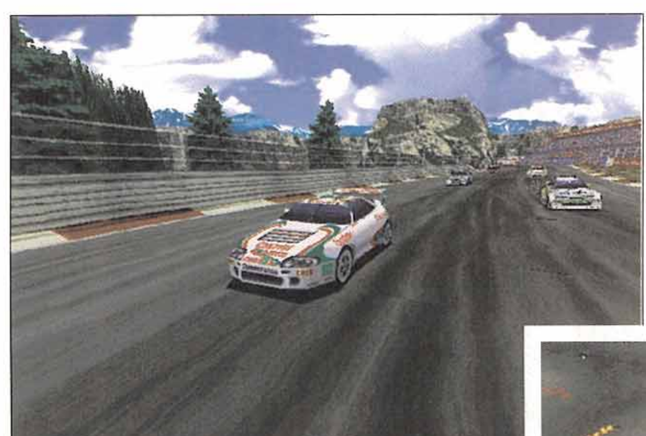
La jugabilidad, sin embargo, sí es algo que merece la pena destacar, tanto en el aspecto de los personajes, por los numerosos movimientos de que disponen, como en lo referente a la progresión en la aventura, porque en ciertas zonas tendremos la posibilidad de elegir entre dos misiones distintas –con lo que siempre habrá ocasión y ganas de volver a jugarse «Fighting Force» para descubrir las fases no vistas–. En base a la dificultad, desde el nivel fácil, hasta el difícil existe el suficiente intervalo como para que el juego se amolde perfectamente a la pericia de cada jugador.

C.F.M.





sumario



90 SEGA TOURING CAR (PC CD)

Con este juego podréis participar en las más apasionantes carreras y campeonatos, pilotando las versiones deportivas de los turismos más grandes y potentes del mercado automovilístico actual. No perdáis detalle.

Plataformas, simuladores, estrategia, inteligencia, deportivos... y podríamos seguir durante muchas más lineas, para enumeraros los géneros que en esta sección tienen cabida.
Todos sabemos que hay números de Micromanía, en los que algunas clases de juegos aparecen en mayor número, pero el mes de Abril, que ahora nos ocupa, si de algo puede presumir, es de resultar equilibrado como ninguno de los que hemos hecho hasta la fecha. No importa lo raros que sean vuestros gustos como jugones, porque seguro que encontraréis algo que os resulte de la más interesante en estas páginas.



96 MYTH: THE FALLEN LORDS (PC CD)

El ejército de los no-muertos se ha enfundado sus roídas armaduras, comenzando una guerra contra los vivos por el control de la superficie terrestre.

102 WING COMMANDER: PROPHECY (PC CD)

El, hasta ahora, último de los títulos realizados de la saga «Wing Commander». Nuevas misiones, muchos más peligros de origen alienígena y unos gráficos que os dejarán sin aliento, son algunas de las cosas que ofrece este programa.





104 RISING LANDS (PC CD)

La estrategia de producción, conquista e investigación en tiempo real se ha convertido en el subgénero estrella de la estrategia, y este programa de Microids así lo confirma.



108 FLYING CORPS GOLD (PC CD)

De la mano de Empire llega esta nueva versión de uno de los mejores simuladores de aviones de la Primera Guerra Mundial.



BALLS OF STEEL

DEL ARCADE AL PINBALL

GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

De los creadores de «Duke Nukem 3D» llega este divertido pinball que incluye cinco tableros diferentes, repletos de rampas e interruptores con los que podremos pasar ratos muy entretenidos en escenarios diferentes. Uno, el mejor realizado de todos, está inspirado en el mundo de «Duke Nukem 3D», e incluso sus sonidos están sacados de dicho juego. Un buen título perteneciente al género del pinball que, sin muchos alardes técnicos, tiene una calidad bastante correcta.

★★★

DIABLO

CALIDAD ANTE TODO

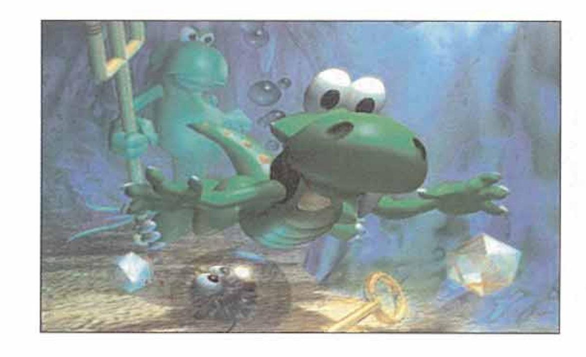
BLIZZARD
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
JDR/AVENTURA

Por fin Blizzard se ha decidido a realizar la versión para PlayStation de uno de los mejores juegos de toda la historia. «Diablo» va a introducir a todos los usuarios de la consola de Sony, en las aventuras de un guerrero, una arquera o un mago, que tiene que liberar a un pueblo de las hordas demoniacas que se ocultan en los sótanos de una abandonada abadía.
La calidad es fantástica, como no podía ser de otra manera si Blizzard está de por medio, por lo que este es uno de los títulos más recomendables del momento.

★★★★

Croc

Similitud intencionada





FOX INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95, PLAYSTATION)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Al igual que ocurrió cuando hicimos el comentario de la versión para la consola de Sony, nos encontramos ante el problema de que «Croc» es «Mario 64» traducido a otro idioma. Cambiando al fontanero de la gorra roja por un simpático y curioso lagarto, y convirtiendo las setas en gemas, los señores de Fox Interactive han conseguido crear un juego que, en absoluto, disimula su más que intencionada similitud con el mejor juego de Nintendo 64, el que más beneficios le ha reportado.
Un simple argumento como lo puede ser el del rescate de una extraña raza de unos bichitos peludos, llamados Gobbos, nos llevará a un sinfín de complejos niveles, llenos de zonas secretas y peligros, que pondrán a prueba constantemente nuestra pericia, habilidad y experiencia en esto de los arcades de plataformas.
Unos gráficos de buena calidad, la posibilidad de cambiar de cámaras en cualquier momento del juego, para usar aquella que más útil nos sea, unos efectos de sonido muy bien realizados, siendo especialmente graciosos los grititos y las exclamaciones del protagonista, y una jugabilidad bastante elevada, gracias a que el nivel de dificultad está muy bien ajustado, son las mejores cartas de presentación de un título que, en absoluto, aporta algo nuevo al mundo del software lúdico.

M.A.X.

74

Takeru

Un gran héroe nipón

SUNSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

La compañía Sunsoft ha realizado y publicado esta entretenida aventura, que tiene como telón de fondo un mundo que mezcla lo medieval con lo tecnológico, y que tiene como protagonista a Takeru, un gran experto cazarrecompensas que ha sido instruido en el difícil arte del Bushido o símbolos sagrados.
Para avanzar en el juego, lo único que tendremos que llegar a hacer será resolver una serie de sencillos puzzles y enigmas, y elegir el poder correcto que tenemos que usar, en los momentos de lucha. Lo que queremos decir con esto es que la intervención que tendremos en «Takeru» será bastante escasa –por no decir nula–, y en el 75% de los casos, únicamente tendremos que limitarnos a observar las, eso sí, preciosas imágenes de dibujos animados manga, que han sido diseñadas por el mismo encargado del cómic japonés del mismo nombre.

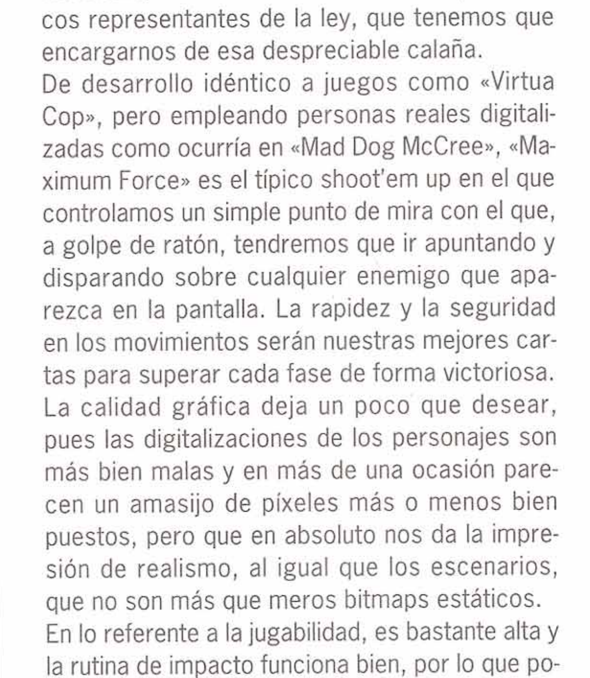
Maximum Force

Gatillo fácil





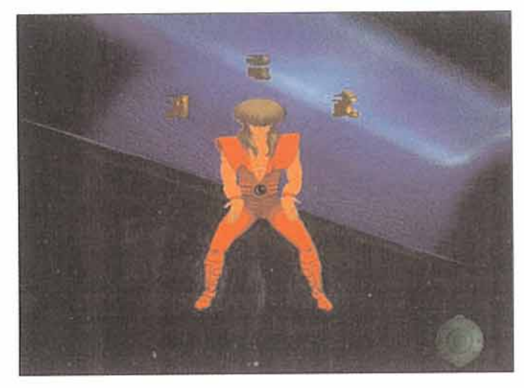
GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



Este título nos introduce de lleno en un mundo gobernado por narcotraficantes, terroristas y asesinos psicópatas.
En medio, nos encontramos nosotros, los únicos representantes de la ley, que tenemos que encargarnos de esa despreciable calaña.
De desarrollo idéntico a juegos como «Virtua Cop», pero empleando personas reales digitalizadas como ocurría en «Mad Dog McCree», «Maximum Force» es el típico shoot'em up en el que controlamos un simple punto de mira con el que, a golpe de ratón, tendremos que ir apuntando y disparando sobre cualquier enemigo que aparezca en la pantalla. La rapidez y la seguridad en los movimientos serán nuestras mejores cartas para superar cada fase de forma victoriosa.
La calidad gráfica deja un poco que desear, pues las digitalizaciones de los personajes son más bien malas y en más de una ocasión parecen un amasijo de píxeles más o menos bien puestos, pero que en absoluto nos da la impresión de realismo, al igual que los escenarios, que no son más que meros bitmaps estáticos.
En lo referente a la jugabilidad, es bastante alta y la rutina de impacto funciona bien, por lo que podemos estar seguros de que no habrá sorpresas desagradables.
«Maximum Force» es un título que pasará sin pena ni gloria, pero puede hacernos pasar un buen rato.

C.F.M.

69





Con todo esto, «Takeru» tiene unos gráficos fantásticos, un sonido genial, un argumento bastante bien trabajado, pero una jugabilidad nula que prácticamente lo convierte en una película de dibujos, más que en un juego para ordenador.

C.F.M.

70



NASCAR 98

CARRERAS DE SÚPERCOCHES

E.A. SPORTS
Disponible: **SATURN**
ARCADE

Todos los poseedores de la consola de 32 bit de Sega ya pueden disfrutar de «Nascar 98», gracias a E.A. Sports. Toda la acción de las carreras Nascar, que tanto éxito tienen por tierras americanas, ha sido francamente bien plasmada en este juego que pondrá a la Saturn a 6.000 revoluciones por minuto, gracias a sus inmejorables cualidades técnicas, que aprovechan perfectamente las posibilidades de la consola.



MADDEN FOOTBALL 64

SIN APROVECHAR SU CAPACIDAD

E.A. SPORTS
Disponible: **NINTENDO 64**
SIMULADOR

La serie deportiva basada en el fútbol americano, tan popular en los Estados Unidos, a la que John Madden aporta su nombre y apoyo técnico, ya tiene su representante en la Nintendo 64, gracias a E.A. Sports, encargada de llevar a cabo este título. La verdad es que la inauguración de formato, su adaptación, no ha sido todo lo exitosa que se podría haber predecido, pues el juego, en todo lo referente a gráficos, sonido y movimientos, no aprovecha ni en una tercera parte las posibilidades de la consola. Ocurre lo contrario, sin embargo, con el apartado táctico, pues hay numerosísimas estrategias y datos.

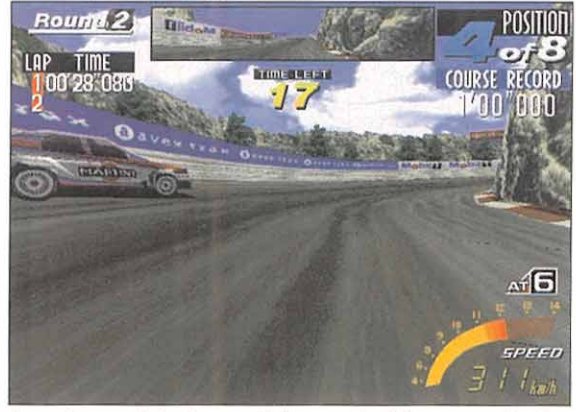


Sega Touring Car Championship

Rugir de motores

A toda velocidad, y con la versión deportiva de cuatro de los turismos más sobresalientes del mercado automovilístico actual, llega Sega para ofrecernos este impresionante juego que dejará sin aliento a todo aficionado a los juegos de coches que lo vea y, cómo no, a los seguidores de la compañía, al ver cómo aún, después del tiempo que ha pasado, puede seguir sorprendiéndonos.

SEGA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95) ARCADE**



La cámara interior podrá ser elegida en cualquier momento, y es muy útil, pues tendremos un retrovisor con el que controlar los adversarios que nos siguen.



Esta lista aparecerá en el modo campeonato para saber en todo momento la posición que ocupamos en la tabla de clasificados.

La larga carrera profesional de Sega, ha trazado desde sus comienzos una trayectoria claramente ascendente casi exponencial, que demuestra el buen hacer que todos los integrantes de ese equipo nipón tienen a la hora de llevar a cabo cualquier proyecto que deba llevar su distinguido sello.

Los dos géneros lúdicos en los que más éxito han tenido, entre el público usuario y la crítica del sector son, por un lado, el de la lucha, teniendo en su haber la saga «Virtua Fighter» y luego otros títulos como «Last Bronx», de inminente puesta a la venta en formato PC, y por el otro, el de los arcades de carreras deportivas tanto de motos, como de coches. Se nos vienen a la cabeza títulos como «Virtua Racing», «Manx TT», «Sega Rally», «Daytona USA», y el que ahora mismo nos ocupa, «Sega Touring Car Championship».

Las opciones multijugador han sido uno de los aspectos más cuidados y elaborados en esta producción de Sega

MUCHAS HORAS AL VOLANTE

Los cuatro coches que participan en el campeonato son el AMG Mercedes C-Class, que goza de una robustez y estabilidad mayor que las de los otros tres; el Alfa





Cuatro son los modelos que podremos disfrutar en «Sega Touring Car», aunque se pueden crear otros personalizados partiendo de la base de aquellos

Romeo I55V6Ti, que cuenta con una mejor aceleración; el Toyota Supra, con la mejor velocidad punta y el Opel Calibra V6, cuya capacidad de frenada es muy buena, y es el más compensado de todos los existentes.

Todos los circuitos son ficticios, pero su realización es tan buena que casi parecen sacados de la realidad, más que nada porque están llenos de detalles estáticos y en movimiento, como arboledas, carteles anunciantes, público, edificios, etc.

Pero el aspecto de «Sega Touring Car Championship» que más horas nos hará pasar al volante es la posibilidad de juego vía red local, modem y puerto serie, que nos permitirá enfrentarnos a nuestros compañeros en competiciones sin par, pudiendo usar los coches que vienen de serie o nuestros prototipos, siendo esto lo más divertido de todo.

UN JUEGO PARA LOS GRANDES

En lo concerniente a los gráficos, decir que «Sega Touring Car Championship» es un juego francamente adaptable a cualquier equipo, pues dispone de un menú gráfico en el que podemos elegir entre ocho resoluciones diferentes, desde la menor que es 320x200 de 8 bit, hasta la mayor que es 640x480 de 16 bit, pasando por 320x240 y 640x400, ambos de 8 ó 16 bit. Más o menos, lo que queremos dejar claro

Pasos para la creación de un coche

Una de las opciones más curiosas e interesantes que «Sega Touring Car Championship» ofrece es la de poder modificar uno de los cuatro modelos de vehículo disponibles a nuestro antojo. Aquí os explicaremos paso a paso la manera de hacerlo, para que dispongáis de aquel coche que mejor se adapte a vuestra manera de conducir:



1 Primeramente nos encontraremos en la pantalla donde se nos da a elegir el coche a modificar. Pudiendo aquí cambiar la pintura y el cambio de marchas, entre automático y manual, debiendo tener el cuenta que, si bien el cambio automático es mucho más cómodo, pues nos libra de una acción más a realizar, con el cambio de marchas manual, alcanzaremos una velocidad punta bastante superior. Disponemos de cuatro slots en los que grabar nuestras creaciones, los cuales tienen como nombre CAR1, CAR2, CAR3 y CAR4. También aparece aquí la fecha y hora de la última modificación realizada.

2 Esta pantalla, que es la siguiente a la que se accede, es el centro de esta opción. Está dividida en un dibujo esquemático, que aparece a la izquierda de la misma, en el que se muestra la manera en que el coche actuará según la modificación que hagamos, de entre las seis disponibles que hay en el lado derecho. En el esquema se muestra los casos extremos, por lo que tendremos que medir –a ojo de buen cubero– cómo reaccionaría el vehículo en un caso intermedio. Podremos editar aspectos como la longitud de las marchas, la rigidez de la dirección, la dureza de las ruedas, la suspensión delantera...

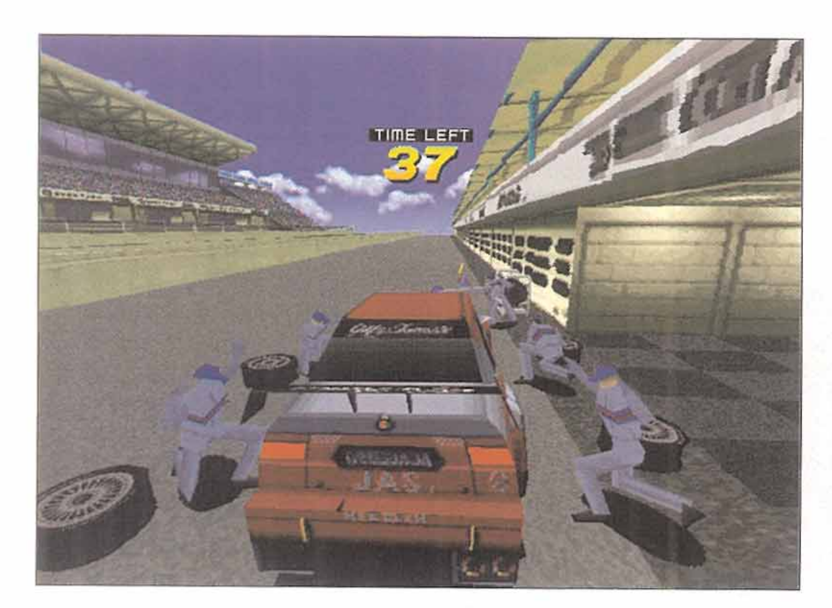


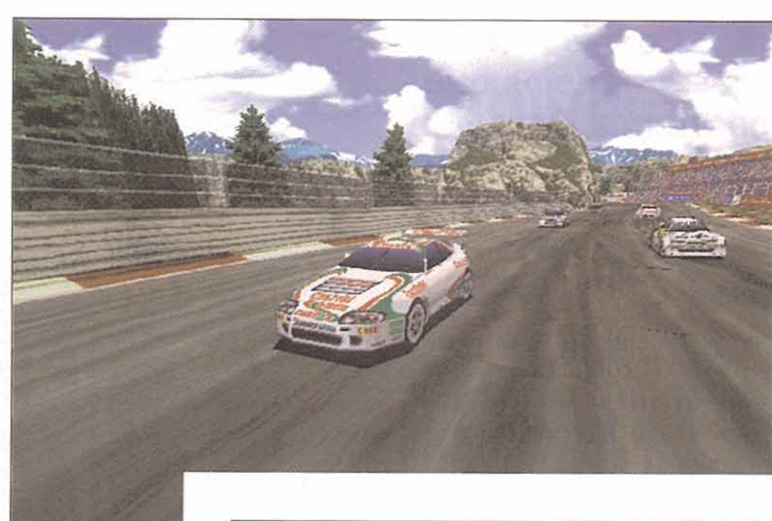


3 Una vez hayamos finalizado, podremos grabar nuestra creación, si es que estamos satisfechos del resultado. Dependiendo del slot que hubiésemos elegido al principio, y de si estaba libre o no, el ordenador grabará automáticamente el coche en ese lugar o nos avisará de que vamos a guardar encima de otro ya usado.

4 Y ya sólamente resta probarlo en directo. Una carrera de prueba será la mejor opción para testear nuestro prototipo, pues estamos solos en el circuito, podemos dar todas las vueltas que queramos para hacernos con el manejo, y no hay ningún adversario que nos entorpezca nuestra conducción.







con estas cifras es que este título está pensado para un amplio abanico de usuarios, pero no que en todas las modalidades sea igual de impresionante el juego. En 320x200, los gráficos se pixelan de una manera exagerada, habiendo momentos de máxima confusión en los que no sabremos, ni siquiera, dónde están los límites de la pista, y sin embargo, en 640x480, la calidad es elevadísima, por lo que debemos llegar a la conclusión de que «Sega Touring Car Championship» es un título dedicado a ordenadores potentes y con buenas tarjetas



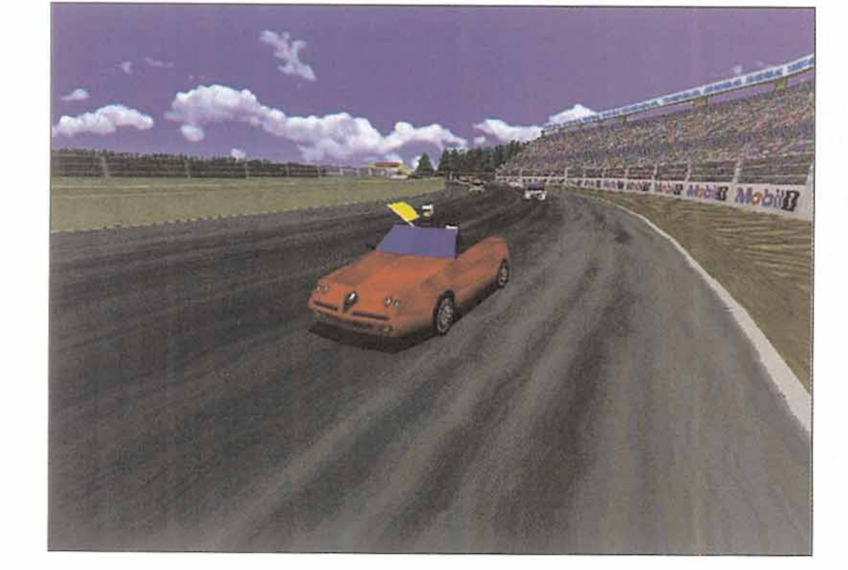
gráficas, ya que de otra manera, el resultado puede llegar a ser bastante decepcionante.

El sonido, la jugabilidad, los movimientos y la diversión, no varían en absoluto con respecto de otras producciones de Sega, como pudieron representar en su momento «Sega Rally» o «Daytona USA», es decir, tienen un nivel bastante alto, para no aprovechar al máximo las posibilidades del PC, que suele ser el peor de los fallos generales que tiene esta compañía haciendo conversiones para PC.

De todas maneras, este nuevo título de Sega Sports está pero que muy bien y no tiene nada que envidiar a los demás juegos de características parecidas que han salido ya al mercado.

M.A.X.

82



Multitud de configuraciones gráficas hacen posible que «Sega Touring Car Championship» se pueda jugar casi en cualquier ordenador

Este vehículo es el encargado de dar la orden de salida en ciertos circuitos, por lo que tendremos que estar muy atentos a la bajada de bandera para apretar el acelerador hasta el fondo.

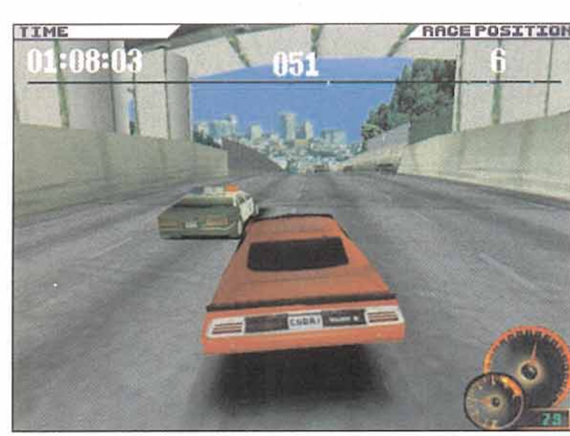
Test Drive 4
Coches de ayer y hoy

El tiempo pasa y los coches evolucionan a pasos agigantados. Ahora son más seguros, más estables, gastan mucho menos y poseen una línea más estilizada. Pero en cuestión de potencia, los coches de los 60-70 también tenían algo que decir. «Test Drive 4» nos ofrece la oportunidad de probar coches de ambas épocas.

PITBULL/ACCOLADE
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



Las calles de San Francisco, con sus famosas cuestas, constituyen las zonas más divertidas y peligrosas.



Si la policía observa alguna infracción, comenzará una persecución digna de película.



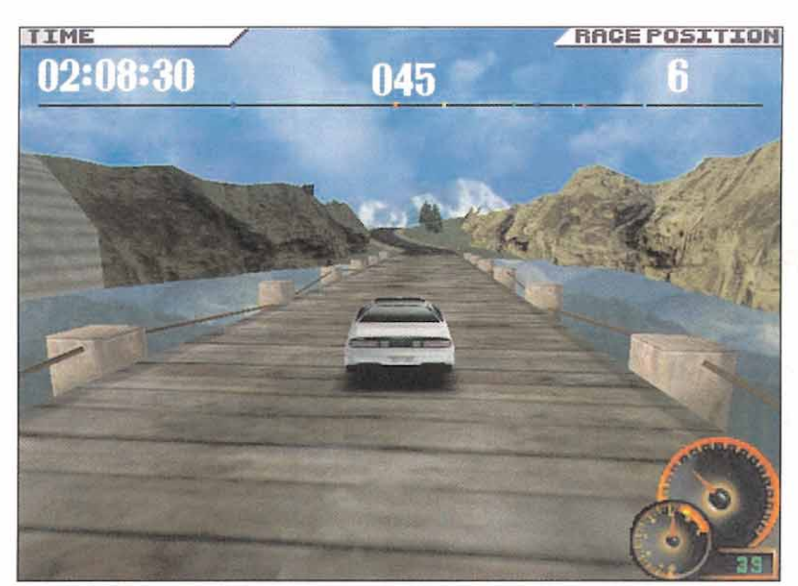
La saga «Test Drive» tiene ya mucha solera. Desde que Accolade creara la primera de las entregas, ha pasado mucho tiempo, tanto que las similitudes entre esa primera parte y esta cuarta entrega, son mínimas. Hemos pasado de la CGA a la 3Dfx y de los sonidos irritantes del altavoz a complejas bandas sonoras, en este caso protagonizadas por Orbital y The Younger, Younger 28´s.

Pero por muchos cambios que se hagan, estos programas siempre han mantenido unos puntos en común. El primero es que nos han permitido ponernos al volante de los mejores coches de la historia, intentando mantener el máximo de similitud entre los reales y sus versiones computerizadas. El segundo hace referencia a los circuitos o, mejor dicho, a su ausencia, ya que calles, montañas y carreteras públicas han sido y son el punto de encuentro para los locos por la velocidad. El último aspecto tiene que ver con el lado cívico de estas carreras: la policía. Ésta, omnipresente, es la encargada de "recetar" a aquellos que sobrepasen los límites marcados en su presencia. Cuando no estén, la cosa será distinta...

La versión no acelerada de «Test Drive 4» necesita de un ordenador demasiado potente para funcionar en alta resolución

REALISMO

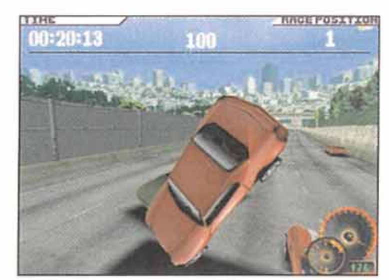
El realismo con el que se han recreado las carreras es un arma de doble filo. Por un lado, la inclusión de la policía, los coches en sentido contrario y la sensación de velocidad son aspectos bien logrados.



Los efectos de agua y las texturas del terreno en 3Dfx dotan al programa de un gran nivel de realismo.

Por otro, controlar tantos caballos de potencia puede ser más complicado de lo que parece. La mayoría de los roces con otros vehículos suelen acabar en accidentes de lo más espectacular. Con esto queremos decir que acabar una carrera sin sufrir más de un percance es algo así como utópico y eso puede llegar a desesperar a más de uno. Pero si echamos mano de la lógica... ¡quien ha dicho que sea sencillo conducir rozando los 300 Km/h! El juego incluye seis zonas en las





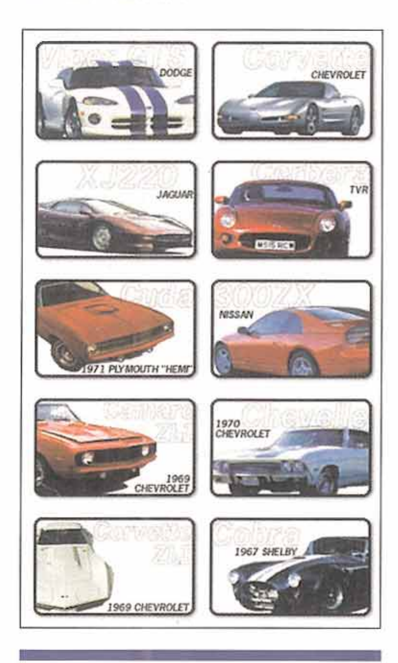


La conducción de estos vehículos a alta velocidad requiere grandes dosis de práctica y paciencia



Actuales y de época

No es habitual que un juego de conducción meta en un mismo saco coches de actualidad y de hace 30 años. Muchos pueden pensar que los coches de por aquel entonces no eran demasiado potentes o no alcanzaban la suficiente velocidad. Pues la realidad de estos "muscle cars" –así se les suele recordar– es bien diferente. Muchos de ellos rondan los 500 caballos y son capaces de rivalizar en potencia con los de la actualidad. Así pues, está a punto de comenzar una carrera en la que el tiempo no hace notar sus efectos.



que llevar al límite la potencia de los vehículos. Podremos "volar" por las inclinadas calles de San Francisco, saltarnos los límites de velocidad de las autopistas alemanas o sortear el intenso tráfico de las calles niponas sin movernos del sitio. Cada uno de estos lugares tiene 2 circuitos, pero el segundo permanecerá inaccesible hasta que se no finalice el primero en cabeza y eso no es tarea sencilla.

UN ABISMO

Hasta aquí todo es muy bonito y los gráficos llaman poderosamente la atención. Claro, se nos olvidaba que hemos instalado la versión para 3Dfx –única aceleradora que soporta el juego– y que son sólo unos pocos los usuarios que poseen una... Ahora echemos un vistazo a la versión no acelerada, nos decimos, y nos dirigimos hacia nuestro flamante Pentium 200 MMX. Nuestra sorpresa es grande cuando observamos que en SVGA no corre con la suficiente suavidad y nos tenemos que conformar con los obsoletos modos de baja resolución. La diferencia es abismal y nos lleva a una clara conclusión: se trata de un juego espectacular en máquinas potentes con 3Dfx, pero pierde muchos enteros en el resto de ordenadores. Si no fuera por esto, habría ganado algún entero más.

El juego sigue muy de cerca la línea de juegos como «The Need For Speed», es decir, un poco alejado del puro arcade, pero sin llegar, ni mucho a menos, a ser un simulador. Su variedad de competiciones, buen modelado de los vehículos y trepidante velocidad le convierten en un buen juego, pero la impresión final es que esta saga aún es susceptible de muchas mejoras.

J.J.V.



Myth. The Fallen Lords
Una nueva época

En los exclusivos círculos de la estrategia se esperaba con impaciencia la llegada de «Myth, The Fallen Lords», el primer juego de su género con un engine 3D. El logotipo 3Dfx por fin ha llegado a los campos de batalla y estamos ante un programa que, además de marcar el inicio de un nuevo estilo en gráficos que recrea feroces combates, puede arrasar en Internet con sus partidas multijugador.

BUNGIE/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN95)**
ESTRATEGIA

Las grandes virtudes gráficas de los chipset Voodoo 3Dfx y Rendition Verité, dan una presencia visual más que impactante a los "fregados" que se montan a cada minuto.

La revolución 3D que ha significado el mayor avance en la concepción audiovisual en la historia del software de entretenimiento para PC, se había olvidado de la estrategia, un género que no para de crecer y que necesitaba una actualización en sus facetas gráficas. El primer capítulo del tutorial nos sitúa en un escenario de lo más normal y frente a un soldado sin ninguna cualidad destacable. Pero tanta mediocridad se transforma en algo nuevo cuando giramos la cámara y empezamos a dar vueltas alrededor del soldado, un perfecto modelo poligonal. Exploramos arrastrando el ratón y la perspectiva vuela entre colinas, valles y ríos. Si nuestra unidad queda oculta tras un obstáculo, no hay problema; rotamos la cámara y nos olvidamos de las zonas oscuras. Además, el zoom permite acercarnos hasta ver el emblema del escudo de un caballero o alejarnos para contemplar la posición táctica de las tropas.

En principio, destaca la calidad técnica, pero tras unas partidas, se ve que la jugabilidad es su mayor virtud

ARCADE Y ESTRATEGIA

Pero antes de dejarnos llevar por la mejor calidad técnica vista en el género, conviene avisar a los más fanáticos de la estrategia, puesto que «Myth. The Fallen Lords» tiene una importante vena arcade que tal vez no les guste demasiado. Aquí no hay que empezar por construir un poblado o plaza fuerte. No tendremos que preocuparnos de los recursos o de ir aumentando el número de unidades, su entrenamiento, armamento, etc. Estamos ante lo que puede calificarse como "guerra de guerrillas", puesto que las misiones comienzan con nuestras tropas ya constituidas y el cometido se reduce a lograr un objetivo muy concreto contando únicamente con esa fuerza militar. Las 25 misiones son independientes entre sí, pero se desarrollan siguiendo un magnífico argumento mitológico de "espada y brujería" que nos es narrado a través de fantásticas secuencias animadas creadas por Canuck Creations, colaboradores en la película «Space Jam».

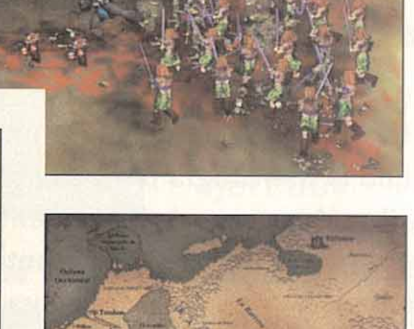




Al emplear un engine 3D para generar los escenarios, los diseñadores gráficos no han tenido las habituales limitaciones de los gráficos planos y para la creación de las unidades, construcciones, vegetación y demás elementos decorativos de los escenarios han podido utilizar las más avanzadas herramientas

Comandos especiales

Los objetivos sorprenden por su variedad y originalidad; infiltrarse entre las líneas enemigas para asesinar a un traidor, atacar a la retaguardia del ejército invasor, buscar un elemento sagrado, proteger un enclave estratégico, distraer a las huestes invasoras para ganar tiempo, etc. Según la naturaleza de la misión, contaremos con dos unidades o con más de un centenar. Por supuesto, existen distintas clases de unidades; arqueros, soldados, enanos, magos, guerreros y otros estereotipos que, además de las lógicas diferencias en habilidad, fuerza, resistencia y modo de combatir, se agrupan en batallones a los que podremos dirigir de forma aislada para atacar o defender según sus características. Podremos afrontar los combates a lo "Atila" o situar a los soldados en círculo para rodear a los frágiles arqueros, en caja para atacar ordenadamente, en cuña y toda clase de variantes estratégicas que harán las delicias de los grandes cerebros de la guerra. La IA de las legiones del mal no tiene límite; envían a dos unidades suicidas para atraernos y tendernos emboscadas, nos atacan por la retaguardia mientras estábamos ocupados en lo que parecía el ataque definitivo, tienen zombies que se suicidan y explotan devastando una gran porción de terreno y otras argucias a las que podremos responder con una libertad de acción total.







de creación tridimensional y afrontar la realización técnica como si de un arcade o un simulador deportivo se tratase. Los sprites pasan a ser modelos poligonales, por lo que en animación de los movimientos y riqueza gráfica no tienen rival. Los mapeados de texturas han sido convenientemente suavizados gracias a los filtros de chipsets, como el Voodoo y el Rendition Verité. Este hardware 3D también nos deleita con reflejos y transparencias muy realistas y efectos visuales que presentan la batalla como un realismo y una crudeza sólo apta para estómagos fuertes. Las explosiones, los rayos y los golpes cuerpo a cuerpo desencadenan un reguero de sangre y miembros al estilo «Bravehart».

Para todos los generales anquilosados en la clásica vista cenital, los escenarios tridimensionales suponen un realismo gráfico sin precedentes

SIENTA CÁTEDRA

Está claro que muchos maniacos del arcade se van a sentir atraídos por «Myth. The Fallen Lords» tanto por su espectacularidad en los gráficos y los sonidos, como por pasar directamente a la acción sin detenerse en los elementos quizá más estáticos del género, pero imprescindibles para los más puristas.

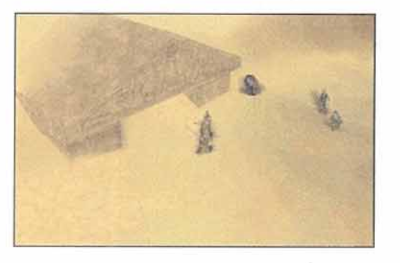
Con todo, esta raza de combatientes tampoco debe desestimar este juego, descubrirán misiones muy atractivas con una IA al máximo nivel para poner a prueba su capacidad de maniobra militar. Por esta concepción de comandos de guerra, las partidas multijugador alcanzan unos grados de adicción extremos, y los clubs, páginas WEB y competiciones internacionales se cuentan por miles, por lo que ya podréis imaginar que «Myth, the Fallen Lords» no es un juego de estrategia más, sino un punto de inflexión en el género, puesto que ya se anuncia que los escenarios tridimensionales van a seguir en «Warhammer: Dark Omen», y serán imprescindibles en todos los juegos de estrategia venideros.

A.T.I.



Tanto el clima como los accidentes del terreno tienen una influencia decisiva y nos pueden servir para ocultarnos o, en el peor de los casos, dejarnos aislados.





86

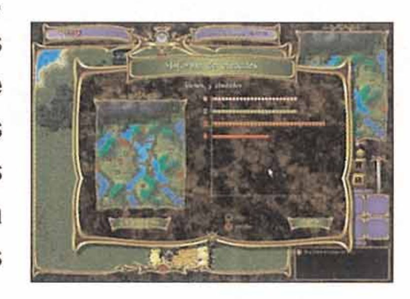
Warlords III: Reign of Heroes

Conquistador

En los tiempos que corren, muchos son de la opinión de que la estrategia por turnos está poco menos que moribunda, y que todo aquello que no sea tiempo real o se desarrolle en un entorno 3D, pertenece al pasado. Algo que, en definitiva, no tiene alternativas de triunfo. Sin embargo, todavía se hacen juegos como «Warlords III», de plena actualidad y llenos de posibilidades, con los que se puede negar esta afirmación. ¿Alguien más necesita convencerse?



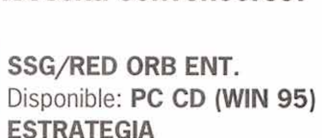
El juego proporciona bastante información puntual sobre las unidades, ciudades, héroes y terreno, pero sin llegar a agobiar al jugador.







SSG/RED ORB ENT.
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA



SSG y Broderbund –con la complicidad de Electronic Arts en la distribución y en la realización de una gran adaptación al castellano– nos brindan una oportunidad sin igual de disfrutar un juego de estrategia de conquista de los de siempre, de los que ya no se hacen. «Warlords III» es la culminación de una saga poco conocida en nuestro país, pero de mucho éxito en el mundo anglosajón, que propició la aparición de títulos como «Master of Magic», de Microprose, o «Heroes of Might and Magic», de New World Computing.
Todos estos títulos son realmente los herederos de la saga «Warlords», y no a la inversa, por lo que todos los que seáis fanáticos de «Heroes», ya os está faltando tiempo de adquirir «Warlords III». Las similitudes entre estos dos juegos son importantes, pero también hay por medio una diferencia fundamental: el combate. En «Warlords III» no hay lucha táctica cuando las unidades se enfrentan, sino que el programa lo resuelve automáticamente según los valores de las unidades involucradas. Esto propicia que el jugador se centre en la estrategia de conquista, de protección de su imperio, y de realización de un ejército equilibrado y potente.

El estar totalmente en castellano es un punto importante a favor del juego



HACER LA GUERRA

Ésta es la premisa del juego. Amasar un ejército con el que conquistar todas las ciudades del enemigo. Obtener unidades cada vez más potentes y muy dotadas de



La liberación de templos, mazmorras y santuarios nos gratificará con poderes, objetos mágicos y, quizás, unidades aliadas.

poderes más extraordinarios que decanten el combate a nuestro favor, guiadas por héroes de cualidades de mando superiores y de capacitación única para la lucha. No hay gestión de recursos, no hay construcción –tan sólo unas breves opciones de mejora de las ciudades, sin llegar al desarrollo de «Heroes»–, y no hay investigación –sustituida por desarrollo de poderes mágicos a través de la adquisición de objetos–. Tan sólo un mundo que conquistar y ciudades que capturar. Cada ciudad produce un determinado tipo de criatura, que pasará a engrosar nuestras filas, aunque si preferimos oro, también está permitido el saqueo y el pillaje, a costa de la integridad de la población.

Los ejércitos pueden estar compuestos por hasta ocho unidades, que se pueden combinar para que luchen y se muevan juntas, como una sola. En los ejércitos también puede haber héroes, una unidad muy especial dotada de poderes



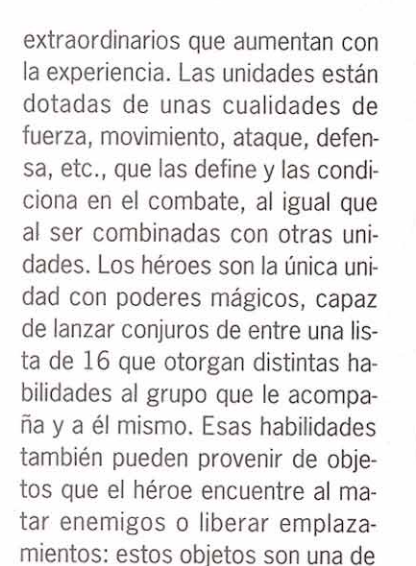
Los combates los realiza el ordenador de forma automática, sin ningún tipo de intervención por parte del jugador, ni movimiento de unidades.

Los héroes son los aglutinadores de los poderes mágicos en el juego, y cabecillas de nuestros ejércitos

Decálogo del héroe

1. *Héroes poderosos necesitan objetos poderosos para los escenarios futuros. No dejes de buscar artefactos y dinero en las ruinas.*
2. *Muchos hechizos requieren mucho maná, lo que limita la efectividad de ciertos héroes como sacerdotes y magos. Escoge mejor paladines y guerreros.*
3. *Corcel Fantasma es un hechizo muy útil para paladines de niveles elevados, pues permite volar y aumenta el movimiento.*
4. *Concentra todos tus artefactos en tus tres mejores héroes, pues sólo ellos pasarán al siguiente escenario. Uno de esos héroes debe poder lanzar hechizos.*
5. *Un héroe con velocidad es necesario en los escenarios que tratan de capturar ciudades en la retaguardia enemiga con nuestra caballería.*
6. *La economía es un factor clave en el juego, y más en el que el ordenador tiene menos nivel, pues según gana el dinero, así lo gasta.*
7. *En los mapas abiertos sin "niebla de guerra" coloca un héroe cerca de una ciudad enemiga para que absorba los ataques mientras tu atacas la retaguardia.*
8. *Mejora los caballeros en cuanto puedas convirtiéndolos en pegasos, y crea muchos de estos, pero no hace falta que los mejores.*
9. *Desarrolla los puntos de movimiento de los héroes hasta 25 antes que el liderazgo o la moral, y dótalos de uno o dos buenos hechizos, como Festín poderoso.*
10. *Para defender las ciudades, coloca 6 caballeros en las normales y 8 en las fronterizas, mientras que en las de retaguardia bastará con tener 4, o incluso 2.*







extraordinarios que aumentan con la experiencia. Las unidades están dotadas de unas cualidades de fuerza, movimiento, ataque, defensa, etc., que las define y las condiciona en el combate, al igual que al ser combinadas con otras unidades. Los héroes son la única unidad con poderes mágicos, capaz de lanzar conjuros de entre una lista de 16 que otorgan distintas habilidades al grupo que le acompaña y a él mismo. Esas habilidades también pueden provenir de objetos que el héroe encuentre al matar enemigos o liberar emplazamientos: estos objetos son una de las posibles recompensas.

El juego, tanto en sus facetas individual como multijugador, y en modo campaña como en escenarios sueltos, se estructura en misiones pequeñas que forman parte de una mayor, que las engloba. Siempre hay un objetivo general en cada escenario, pero luego hay una serie de pequeños desafíos, que podemos realizar o no, y que facilitarán el juego, darán acceso a partes del objetivo final o, simplemente, harán más divertida la partida. También está presente el componente diplomático, muy simple, que nos permitirá manejar las relaciones con nuestros aliados y enemigos fuera del campo de batalla.

EQUILIBRIO ESTRATÉGICO

El juego es consecuencia de un equilibrio de varios componentes estratégicos que mantienen la atención del jugador y le animan a continuar, apoyándose en una inteligencia artificial cuidada que presenta un desafío interesante. Así, los enemigos tienen un comportamiento decidido y astuto, bastante "inteligente", aunque a veces no sea óptimo. La "niebla de guerra" u oscurecimiento de los mapas, también es una cualidad no presente en los anteriores «Warlords», y que le hace ganar enteros, estratégicamente hablando. También es interesante la opción de "vectorizar" unidades, o crearlas en una ciudad y transferirlas automáticamente a otras.

Con sus 18 escenarios predefinidos, su campaña y su tutorial, la vida del juego es grande, aumentada en buen grado por la opción de escenarios aleatorios, que enmascara la carencia de un editor. Las partidas son largas por norma, ya que al ser por turnos, tendremos todo el tiempo del mundo para meditar. La amplitud de modalidades de juego se completa con el modo multijugador y la posibilidad de variar bastante el nivel de dificultad.

En cuanto a la realización, tampoco es para echar cohetes, pero al menos se ha permitido el uso del vídeo, y de los efectos de sonido y visuales durante el juego. Los gráficos tienen el detalle justo para agradar y distinguirse, teniendo en cuenta que podremos verlos en

Los escenarios aleatorios suplen la carencia de un editor de misiones

distintas resoluciones. El interfaz empleado es producto de la evolución sobre anteriores «Warlords», realizado con ventanas fijas y menús que se superponen. La información suministrada en todo momento es adecuada, y el manejo es cómodo –el estar todo en castellano ayuda mucho–, con muchas facilidades, pero sin ser óptimo.

«Warlords III» es un juego que agradecerán la mayoría de los estrategas, pero sobre todo los menos experimentados, y no porque sea fácil de terminar –sí de jugar–, sino por su simpleza y sencillez. El juego no se complica en ningún momento, las partidas se hacen muy intuitivas, y se va cogiendo el gusto según se juega. También es cierto que hay opciones que podían haberse completado o incluso enrevesado más, pero el resultado sería otro. Y éste es, en pocas palabras, francamente aceptable, algo que, con los tiempos que corren, ya es mucho decir.

C.S.G.

82

¡LLEVA LA ESTRATEGIA AL FRENTE DE BATALLA!

BATTLE ZONE

A finales de los años cincuenta los americanos y los rusos descubrieron una técnología extraterrestre con la que fabricar las armas más destructoras del universo. Ahora comienza la verdadera carrera espacial...

1 FOLLOW ME
2 GO TO NAV
3 ATTACK
PICK ME UP
GET REPAIR
GET RELOAD
7 HUNT

RECYCLE
SPACE ATTACK FIGHTER
ALT NO ACTION
SHIFT CANCEL



Controla más de 30 unidades diferentes, incluyendo tanques, infantería y torretas de asalto móviles.



Pilota una de las más de 20 máquinas de guerra equipadas con armas tan poderosas como morteros, minas o el destructor generador de terremotos.



Construye bases, despliega tus tropas, controla los recursos y forja tu imperio.







C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Wing Commander: Prophecy
El renacer de un clásico

Una de las sagas más emblemáticas de la historia del soft lúdico estrena nuevo capítulo, y lo hace abriendo una nueva puerta hacia el futuro. Origin ha intentado combinar lo mejor de dos mundos, el espíritu original de los primeros programas de la saga y los avances técnicos más innovadores, para intentar contentar a los aficionados. El resultado, espectacular.

La nueva amenaza de la Confederación ya no serán los Kilrathi, sino una extraña raza alien de la que se ofrecen muy pocos datos.

ORIGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Si tuviéramos que describir en pocas palabras la saga «Wing Commander», podríamos decir que se trata básicamente de simuladores de combate espacial con un alto componente arcade en los que siempre ha existido una importante línea argumental conducida mediante escenas cinemáticas. A partir de la tercera parte, las escenas animadas comenzaron a ser sustituidas por vídeo digital, proceso que culminó en los seis CDs de «Wing Commander IV» y sus varias horas de vídeo rodado por actores reales.

Pero según muchos usuarios, estos cambios no fueron necesariamente para mejor. Como ha ocurrido repetidamente en los últimos años, los espectaculares avances tecnológicos en aspectos secundarios como el vídeo digital hicieron que se descuidara el corazón del programa, en este caso un simulador de combate espacial que había cautivado a miles de usuarios desde el primer título de la saga.

Con la llegada del quinto programa de la serie «Wing Commander» parece que Origin ha atendido las quejas de aquellos usuarios que han permanecido fieles a la saga con el transcurrir de los años. El juego sigue incluyendo más de dos horas de vídeo digital, pero la prioridad ha vuelto del lado de la jugabilidad y la calidad de la simulación.

UN NUEVO COMIENZO

«Wing Commander: Prophecy» incluye tal cantidad de novedades en su argumento que al parecer Origin lo ha concebido como la primera parte de una nueva trilogía. Ahora que los Kilrathi no son una amenaza y la Confederación ha eliminado el riesgo de guerra con los Mundos Exteriores, es el momento de poner en escena a una nueva raza alien. Estas criaturas en forma de insecto diseñadas por Syd Mead –responsable de películas como «Blade Runner»–, de las que se sabe muy poco por el momento y sobre las cuales se irán revelando nuevos detalles en posteriores entregas, aparecen súbitamente cumpliendo una antigua profecía Kilrathi según la cual su mundo sería destruido por unas criaturas desconocidas procedentes de los confines de la galaxia.

Esta entrega de la saga inaugura una nueva trilogía en «Wing Commander»

Al mismo tiempo, se producen profundos cambios en los protagonistas de la trama. Christopher Blair, ascendido ahora a comodoro, sigue apareciendo en las escenas de vídeo, pero ya no es el personaje principal. Demos la bienvenida, por tanto, al teniente Lance Casey, un joven novato recién salido de la academia espacial que por sus brillantes calificaciones ha sido destinado al TCS Midway, la nueva nave insignia de la Confederación. Los más veteranos reconocerán inmediatamente a Casey como hijo de Iceman, uno de los personajes de la primera parte de «Wing Commander». A bordo del Midway se encuentran viejos conocidos como Maniac, Hawk o el mismísimo Blair junto a nuevos personajes como

Max "Maestro" Garrett, compañero de Casey, o la hermosa e intrigante Jean Talvert alias "Stiletto".

CAMBIOS

Estos personajes, y muchos otros, serán los protagonistas de las escenas de vídeo que enlazan las aproximadamente 50 misiones, unas escenas que, hay que decirlo, decaen algo en interés y calidad a medida que el juego avanza, como si actores y guionistas no fueran capaces de mantener las altas expectativas creadas por ellos.
Los combates en «Prophecy» son los más realistas y apasionantes de la saga. Es cierto que ya no se puede escoger la nave a pilotar, su armamento ni los pilotos que te acompañarán durante las misiones. Es también cierto que los objetivos primarios de cada misión deben completarse en un orden establecido, pero existen en ocasiones otros secundarios que el jugador puede completar a su gusto y debemos reconocer que a lo largo de las misiones tendremos ocasión de conocer y dominar las nuevas naves y armas que los diseñadores del juego han creado. Además, ya no tiene demasiado sentido





escoger un compañero de misión ya que en cada batalla Casey estará acompañado por una pequeña escuadrilla de pilotos que, aunque le serán de gran ayuda en los primeros niveles del juego, poco podrán hacer contra los objetivos principales en las más difíciles.
Las misiones de «Prophecy» no son muy diferentes a las de sus predecesores. Sigue habiendo misiones en las que limpiar un punto de navegación de cazas enemigos, dar escolta a aliados, defender el Midway o destruir grandes máquinas





Las misiones de «Wing Commander: Prophecy» siguen teniendo la misma base

de guerra enemigas. Pero se han eliminado los diálogos con tomas de decisión en las escenas cinemáticas, de manera que ya no existen tantas posibles ramificaciones en el argumento como había en «Wing Commander IV». Ahora la trama es casi completamente lineal y la siguiente misión sólamente dependerá del rendimiento obtenido en la anterior.

ÚLTIMOS DETALLES

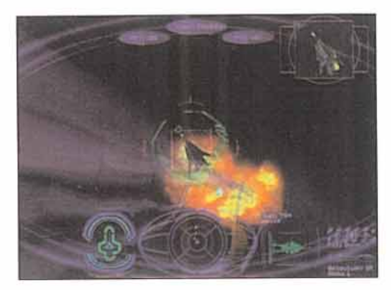
Origin nos había prometido que «Prophecy» sería un programa multijugador capaz de acabar con la hegemonía en este campo de un título como «X-Wing vs Tie Fighter», pero posiblemente con objeto de poder lanzar el juego para Navidades del 97, la opción multijugador tuvo que ser finalmente desechada. Al parecer, se ha prometido esta opción como un complemento que aparecerá en los próximos meses.
«Prophecy» exige un equipo bastante potente ya que por ejemplo es uno de los primeros juegos actuales que exige 32 MB de memoria para funcionar, además de recomendar 2 MB de memoria de vídeo y una tarjeta aceleradora 3D. Aunque sólo los usuarios de aceleradoras gráficas podrán disfrutar de los efectos más espectaculares del programa, afortunadamente este tipo de placas son opcionales y el juego funciona en todo tipo de tarjetas de vídeo.
La saga «Wing Commander» siempre ha destacado en el aspecto sonoro y «Prophecy», con su tecnología Dolby Surround y una excelente banda sonora que consigue una brillante ambientación, no defraudará a nadie en este aspecto.
Con «Prophecy» la saga «Wing Commander» toma de nuevo la dirección que muchos usuarios echábamos de menos y lo hace definiendo una renovada línea argumental que abre la puerta a nuevos capítulos. Ahora que el vídeo no domina la acción y los gráficos poseen una calidad jamás alcanzada, este juego debe ofrecer muchas horas de diversión a todo tipo de usuarios.

P.J.R.









Gracias a las posibilidades de los nuevos ordenadores, se ha podido mejorar enormemente la calidad de las imágenes que, acompañadas por una banda sonora increíble, hacen de «Prophecy» un juego a tener muy en cuenta.

Rising Lands
Lucha por la tierra

La estrategia de producción, conquista e investigación en tiempo real se ha convertido en el subgénero estrella dentro de la estrategia. No cesan de aparecer distintos productos de compañías diversas que reúnen suficientes características para incorporarlos al grupo que lideran en popularidad «Red Alert» o «Warcraft II». Los franceses de Microids buscan su oportunidad con «Rising Lands».



Casi toda la pantalla se reserva para la zona de juego, quedando tan solo inutilizable la barra de información inferior.

El combate es predominante e inevitable, pero las relaciones comerciales y diplomáticas entre tribus también son posibles y necesarias

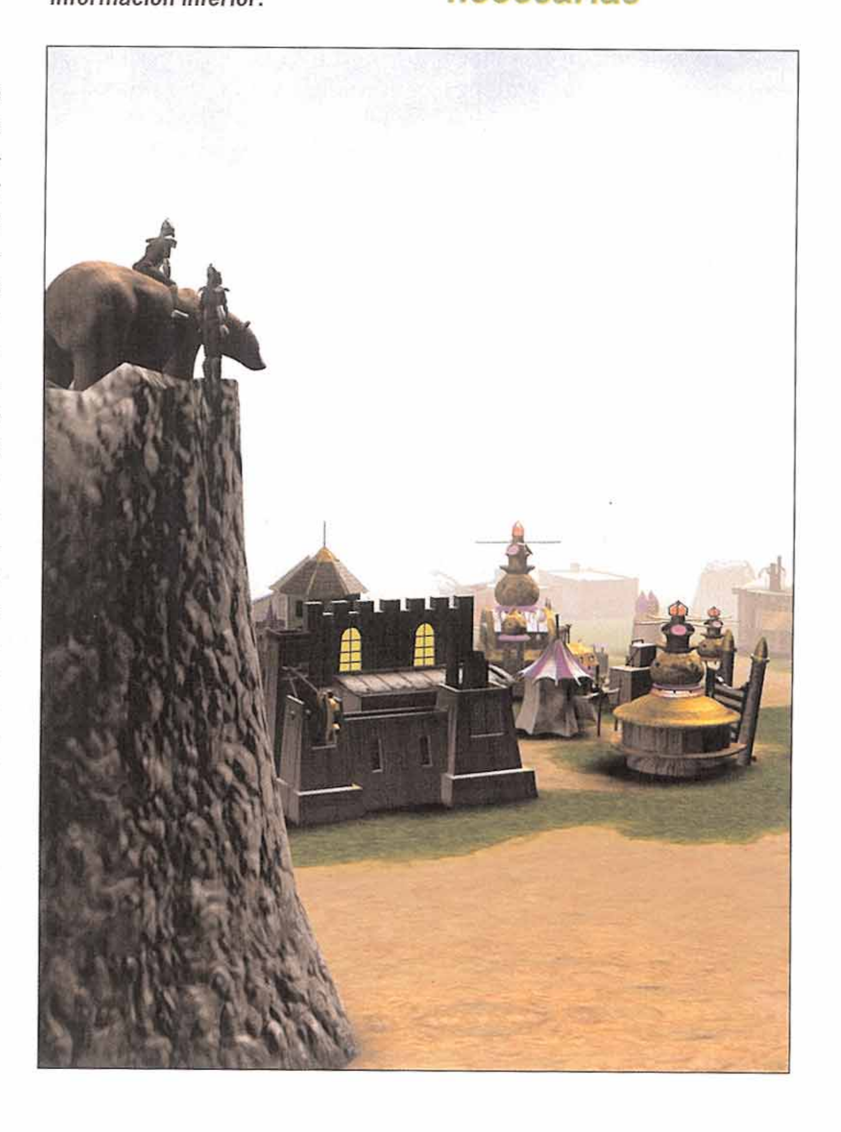
MICROIDS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Los amantes de la estrategia en tiempo real han demostrado, en el corto periodo de vida de este subgénero, ser muy fieles al mismo; y también bastante acaparadores de todo lo que sale con esas características. Dentro de unos límites de calidad, claro. «Rising Lands» es uno de esos juegos a los que resulta agradable jugar por su propia naturaleza y realización, y por no complicar en nada la vida al jugador. Por ello debe estar en el punto de mira de cualquier estratega aficionado al tiempo real, pero también a los que cada día más buscan juegos sencillos para iniciarse. No obstante, convencer a casi todos, ya es un gran logro.

LO QUE TIENE QUE DECIR

Aprovechando un filón que por ahora parece no tener fin, son innumerables los clones de «Warcraft II» y «Red Alert» con que tenemos que vérnoslas todos los meses. Cada uno dentro de sus posibilidades intenta hacerlo lo mejor que puede, y de paso, intentar innovar de alguna forma con respecto a sus predecesores. Las innovaciones principales de «Rising Lands» son dos. La primera es la capacidad de aprendizaje de los hombres que forman nuestra tribu, a los que podemos enseñarles seis distintas disciplinas para que hagan mejor su labor productiva: agricultura, ingeniería, religión, economía, diplomacia y combate. Es una vuelta de tuerca a lo que ya conocíamos, puesto que ahora, en lugar de crear unidades, las formaremos a partir de un colono base. Y la segunda es la introducción de un concepto como el reciclado, que nos permitirá reutilizar los elementos empleados en la construcción de un edificio destruido –utilizando a los hombres apropiados para cada material–, así como vender las construcciones.

El objetivo de la mayoría de las misiones es expansionista o defensivo, implicando la destrucción de la raza contraria casi siempre. Se









Estéticamente, «Rising Lands» es agradable y con un buen nivel de detalle gracias a su resolución y diseño.



Los colonos aprenden un oficio y se especializan, pero no se restringen, ya que pueden hacer otras cosas

incentiva el componente bélico sobre los demás, lo que queda patente en que de las escasas unidades presentes –tan sólo 18–, la mayoría son militares. No obstante, el económico/productivo también está bien estructurado, permitiéndonos hasta comerciar con los vecinos. Aunque el interesante es el diplomático, con la posibilidad de realizar alianzas y la inclusión de una unidad específica: el Mensajero.

Los combates se realizan en la forma ya acostumbrada y propiciados por el interfaz, que algunas veces peca de poca precisión. La IA aplicada a las unidades no desentona pero tampoco destaca, y la poca variedad de unidades, a pesar de su especialización, limita la capacidad táctica del juego. El terreno es un componente activo en el combate, pero más que nada por presencia, estorbando el avance y facilitando emboscadas o defensas.





Las construcciones son variadas y su número es suficiente, no ocurriendo lo mismo con las unidades, claramente escasas.

Las unidades militares son todas terrestres, salvo dos, el globo que hace funciones de transporte, y el helípedo, que es un bombardero. Las más curiosas son el arquero, que puede convertirse en un ladrón, el bombardero, que coloca minas explosivas, y el druida, el único capacitado para lanzar hechizos, y asociado con el concepto de religión, también incluido en el juego.

UN RESULTADO HONROSO

Sabiendo que no se trata de una gran y ambiciosa super producción, «Rising Land» consigue agradar a poco que se lo proponga. Visualmente, la resolución de 800x600 por defecto lo hace todo, permitiendo asimismo un juego muy fluido, sin problemas, que el interfaz tampoco crea, aunque no es ninguna virguería. Las animaciones y los efectos están en la media de este tipo de juegos, al igual que la cuestión sonora y de las escenas cinemáticas. Los mapas son grandes y con bastante detalle, sin muchas diferencias de estructura entre los de las distintas misiones, incluidas las multijugador, pues ésta opción también está presente.

La variedad no es escandalosa, pero si suficiente en términos de número de construcciones y de misiones; las unidades son insuficientes. Los tres tipos de enemigos contribuyen a dar un poco de color en cuestiones de combate, animando el cotarro en las ocasiones que más atareados estamos. En resumen, realización dentro de los límites más correctos, siendo de muy agradecer que todos los textos de pantalla y manual estén localizados. Esto es lo que ha retrasado la aparición del juego en nuestro país, ya que fue publicado en Francia a finales del año pasado, lo que predispone indudablemente a la hora de evaluar el juego por lo rápido que avanzan las tecnologías de programación. Pero lo hace positivamente puesto que no ha perdido actualidad, lo que dice mucho acerca de lo cabal de su realización. La actualidad se debe a que los señores de Microids se han leído muy bien la cartilla de «Warcraft II», y tampoco han dejado de lado otros juegos como «War Wind», «Settlers II» o «Kill, Krush and Destroy». «Rising Lands» cumple al pie de la letra los requisitos que un juego debe tener para ser considerado como de estrategia en tiempo real con simulación productiva y bélica. Y a partir de ahí todo es coser y cantar, lo que no quiere decir que tenga sus limitaciones. Aunque no sea el juego perfecto, bien se merece un huequecillo en la juegoteca de un aficionado a este tipo de juegos.

C.S.G.



Sabre Ace
Acción a diez mil pies de altura

VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



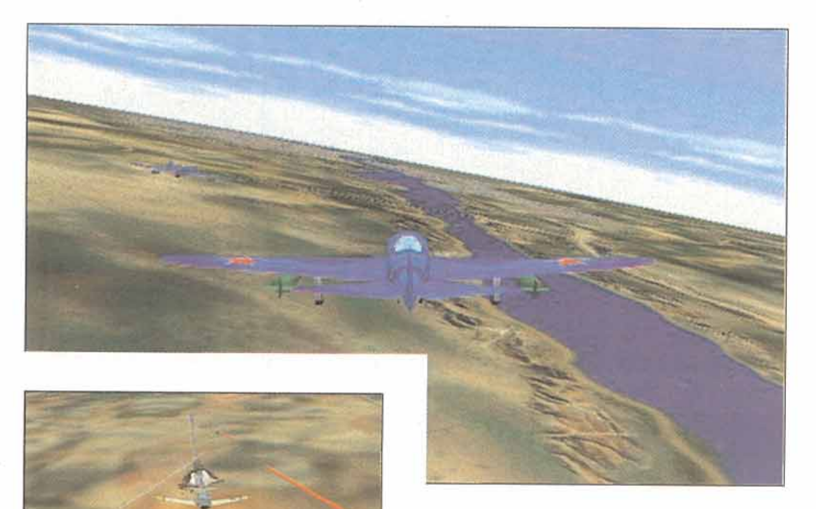


Después de la Primera y la Segunda Guerra Mundial, el conflicto de Corea es uno de los mayores enfrentamientos entre países. En esta batalla se enfrentaron las fuerzas americanas y las soviéticas, desarrollándose la mayor parte de los combates a diez mil pies de altura, a bordo de los aviones más poderosos.

Lo que pretende «Sabre Ace» es, no sólo devolvernos a la memoria dicho pasaje histórico, sino meternos de lleno en él, teniendo que desenvolvernos como pilotos de uno de los dos bandos.

Por un lado, están los estadounidenses, que cuentan con el apoyo aéreo del F-51 Mustang, el F-80 Shooting Star y el F-86 Sabre, y por el otro los rusos, que combaten con el Yak-9 y el Mig-15.

A pesar de que el juego está optimizado para utilizar las posibilidades del hardware 3D, la calidad de los gráficos no alcanza el nivel al que estamos acostumbrados en lo que a simuladores se refiere, máxime si nos referimos a los aviones, quizá la parte más importante del juego, que aunque respetan las formas y los colores de los originales, parecen más bocetos sin detalles que un acercamiento informático a los homónimos reales.





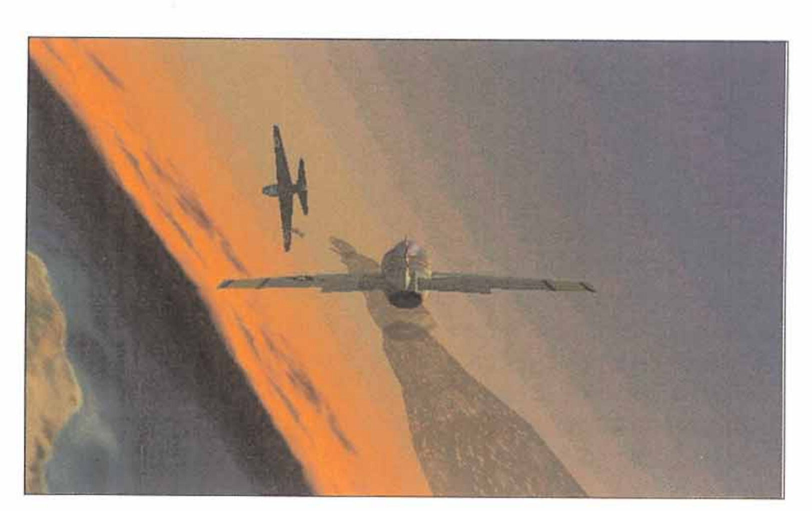
Hasta cinco aviones diferentes tendremos a nuestra disposición en «Sabre Ace»

Escenarios y efectos de luces, como por ejemplo los reflejos del sol, en cambio, sí están perfectamente realizados y resulta un deleite para la vista desplazarse por los diferentes mapeados a bordo de nuestro avión.

En lo referente al sonido, «Sabre Ace» también se queda un tanto bajo en el índice de calidad, pues a excepción de los disparos y las explosiones que parecen grabados de ejemplos verídicos, los demás efectos –motores de los aviones y demás–, dejan un sabor de boca un tanto artificial.

Juego por red local y modem, una inteligencia artificial bastante avanzada, que convierte cada batalla en un auténtico reto para nuestras habilidades, y un gran número de misiones diferentes, que van desde bombardeo hasta inspección de una zona concreta, pasando por lucha entre aviones y ataque a ras de suelo, son las mejores cartas de presentación de «Sabre Ace», un simulador de vuelo bélico venido a menos, que no logra ponerse a la altura de los todopoderosos competidores que por estas fechas han aparecido.

C.F.M.



70

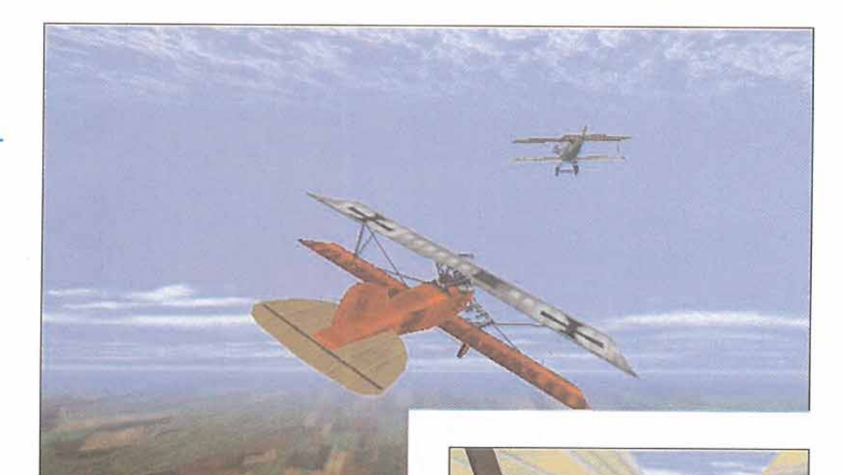
Flying Corps Gold
Mejorar el original

EMPIRE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

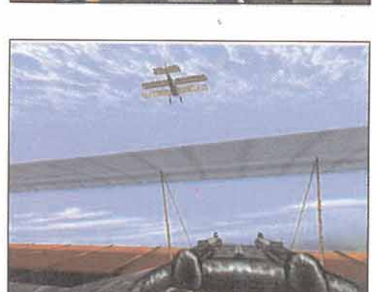
La Primera Guerra Mundial fue, como su nombre indica, primera en muchas cosas. Fue primera en enfrentar a la práctica totalidad de los seres humanos, en pos de un objetivo común; fue la primera también en decidirse, en gran parte, en los cielos de los países en conflicto, pues se desarrollaron las primeras batallas entre aeroplanos alemanes y aliados, dándose a conocer personajes como Eddie Rickenbacker, el proclamado "as de la aviación" norteamericano, tras conseguir 26 victorias consecutivas.
«Flying Corps» fue, en su momento, una manera de retrotraernos hacia ese pasaje en concreto de una época que, si bien es triste, pertenece a La Historia y que hay que recordar.
En contra de lo que pudiera parecer al principio del artículo, nada más leer el título del juego que aquí se analiza, mucha gente que ya conoce «Flying Corps» podría caer en el error de pensar que nos encontramos ante un disco de misiones o una ampliación, y no es así.
«Flying Corps Gold» es, por así decirlo, una versión mejorada del original, que se adapta a la superior tecnología informática de que gozamos hoy en día. Todas las texturas han sido modificadas y mucho más trabajadas, al igual que los movimientos que son muchísimo más suaves y continuados que en el «Flying Corps» base. Si a todo esto le añadimos el hecho de que ahora está optimizado para funcionar con las tarjetas aceleradoras más conocidas del mercado –3Dfx, Rendition, Power VR, Rage II, Matrox Mystique 220 y Millenium 2–, la calidad que se puede predecir que tiene es elevadísima, completamente acorde con aquello que hoy en día se precisa en un buen juego de ordenador.
Poco más resta por decir de un título que es el mismo que antes, con más opciones, aviones y demás datos, salvo que si el género al que pertenece, que es el de la simulación de aviones de guerra –en este caso de la Primera Guerra Mundial– os gusta, encontraréis en «Flying Corps Gold» el mejor título del momento, pues incluye todo lo bueno del original, además de las mejoras pertinentes, lo que es algo a tener muy en cuenta.

M.A.X.

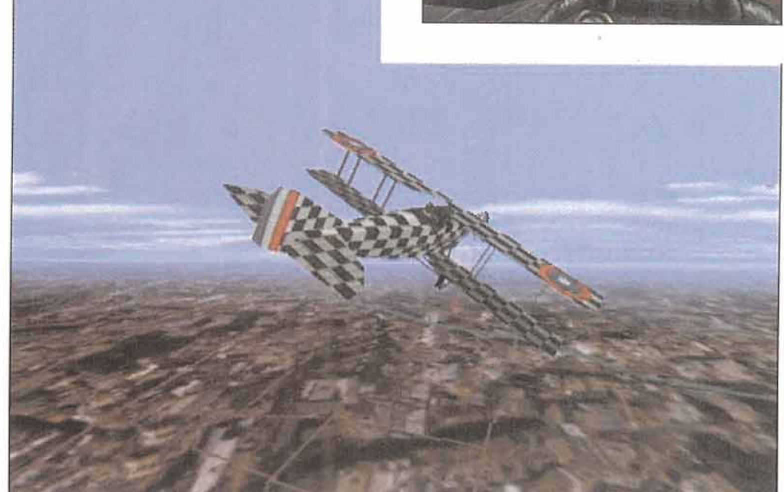
81



Esta versión ha sido optimizada para funcionar con las tarjetas aceleradoras más conocidas del mercado









TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50

AL CINE
(95)2861100
Jacinto Benamente,11
MARBELLA (MÁLAGA)

ALICANTE NUEVA APERTURA
Calvo Sotelo, 5

ALCALÁ HENARES
(91)8893890
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALÁ HENARES (MADRID)

ALGECIRAS
(956)669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)

AXARQUÍA
(95)2507686
Camino de Málaga, 10 C. Comercial
Zona Joven / VELEZ MÁLAGA

CARTAGENA
(968)121678
Paseo Alfonso XIII, 66
CARTAGENA

CASABLANCA
(95)2297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA

DIABLITO
(95)2440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)

EL TORCAL
(95)2355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA

ELCHE NUEVA APERTURA
Vicente Blasco Ibáñez, 75 B.C.
Esq. Avda. Libertad

FRANJU
(95)2297500
A.Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA

FUENGIROLA
(95)2474574
Juan Gómez Juanito, 7
FUENGIROLA (MÁLAGA)

GUADALAJARA
(949)264609
Constitución, 13 / AZUQUECA
HENARES (GUADALAJARA)

HUELVA
(959)240981
Ginés Martin, 7/ HUELVA

LOGROÑO
(941)221008
Pepe Maguregui, 2
(Entr. c/ Huesca) LOGROÑO

NINSEGATI
(957)490262
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA

OVIEDO
(98)5244488
Padre Aller, 9 (Vallobin) OVIEDO

RONDA
(95)2870880
José María Castelló, S/N
RONDA (MÁLAGA)

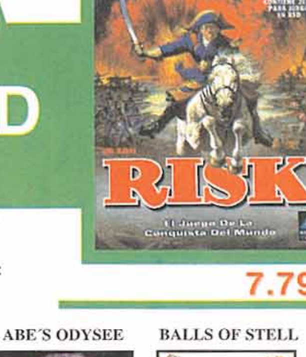
SANTUTXU
(94)4734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU
BILBAO

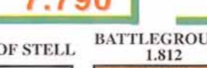
TERRASSA
(93)7883556
Rambla d'Egara, 112
TERRASSA (BARCELONA)

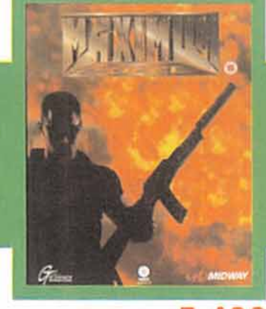
SERVICIO A DOMICILIO

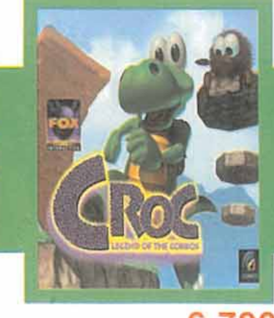
D I V E R

RISK	MYTH	MAXIMUN FORCE	CROC
7.790	7.990	5.490	6.790







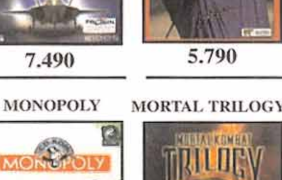


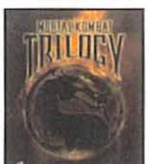
ABE´S ODYSEE	BALLS OF STELL	BATTLEGROUND 1.812	BLADE RUNNER	BROKEN SWORDS 2	BUGRIDERS	C&C: WIN 95	COMANCHE 3	CONSTRUCTOR
6.490	5.790	6.990	7.490	6.790	5.490	1.990	7.490	6.790
DARK RIFF	DARK REIGN	DIABLO	DREAMS	ECSTATICA II	F 22	FIFA 98	FLIGHT 2	GT RACING
5.490	7.490	8.490	6.990	6.490	7.490	5.490	7.990	5.490
HARVEST OF SOULS	HERCULES	HUNDIR LA FLOTA	INT. RALLY	J. S. FIGHTER	JACK NICKLAUS 5	LANDS OF LORE II	LAST BRONX	LAST EXPRESS
5.490	5.990	5.790	5.990	7.490	5.790	7.490	5.990	7.490
LORD OF MAGIC	MANX TT	MAX PACK CARMAGEDDON	MIDWAY ARCADE 2	MONOPOLY	MORTAL TRILOGY	MONOPOLY STAR WARS	MOTO RACER	NHL 98
6.990	6.990	6.990	5.490	6.990	6.490	5.990	6.490	5.790
NASCAR	NBA ACTION 98	OVERBOARD	PERFECT ASSASSIN	PGA TOUR 98	QUAKE II	RAYMAN	RED BARON II	RIVEN
5.990	5.990	5.990	6.990	5.790	7.490	3.990	6.750	7.490
S.SOCCER 2000	STREET OF SIM CITY	SUPER EF 2000	SYYRAH	TAKE NO PRISIONERS	TEST DRIVE 4	TOCA TOURING CAR	TOM RAIDER II	TOSHINDEN
6.990	6.790	2.990	4.990	5.990	6.490	7.490	7.490	1.990
TOTAL ANNIHILATION	TUROK	VIRTUAL POOL 2	WARCRAFT EXTENSION	WARDLORDS III	WORMS II	X COM APOCALIPSIS	YOUNGBLOOD	ZOMBIEVILLE
6.990	7.490	6.490	3.990	6.490	7.490	7.490	CONSULTAR	6.990



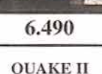


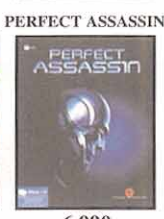










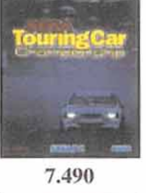


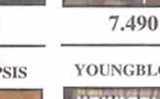




















OFERTAS Y PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

**PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO. DESCUENTOS APLICABLES AL PRECIO MARCADO*

Jazz JackRabbit 2
En busca del anillo robado

EPIC MEGAG./PROJECT TWO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE







Tras derrotar en la primera parte al malvado Devan Shell y a todos sus secuaces, Jazz fue proclamado príncipe y se prometió a la bellísima princesa Eva Earlong. Sin embargo, Devan no estaba en absoluto vencido y, el mismo día de la boda, roba el anillo de diamantes de la novia.
¡Qué desastre! Jazz tendría que derrotar de una vez por todas a tan malvado ser y, en esta ocasión, no lo haría solo. Spaz, el transtornado hermano de la princesita, estaba dispuesto a entregar su vida por recuperar la joya.
Epic Megagames vuelve a la carga con la segunda parte de uno de los mejores plataformas que se han hecho para PC. «Jazz Jackrabbit 2» incluye muchísimas mejoras e innovaciones con respecto de la primera parte, siendo la más sobresaliente el hecho de que existe un modo multijugador para que hasta 32 personas puedan participar simultáneamente en una misma partida, juntando ocho ordenadores,en los que jugarán cuatro personas en cada uno.
En esta segunda parte, nos enfrentaremos a más de cuarenta niveles gigantescos, en los que nos encontraremos infinidad de enemigos que intentarán frenar nuestro vertiginoso avance en pos de recuperar el anillo de compromiso, desde tortugas, hasta murciélagos, pasando por dragones diminutos, lagartijas y un inmensa lista que ya podréis ir comprobando con vuestros propios ojos.
«Jazz Jackrabbit 2» incluye, a modo de regalo para todo aquel que adquiera el título, un editor de escenarios, con el que crear los niveles según cómo nuestra imaginación nos dicte, y de una manera tan sencilla como elegir el elemento y colocarlo, además de la versión íntegra de «Jazz Jackrabbit», el juego con el que podremos disfrutar de las primeras aventuras del conejo más batalleador de cuantos han aparecido en nuestros ordenadores.

Jazz cuenta en esta ocasión con la ayuda de Spaz, un alocado conejo con espasmos maníaco-depresivos

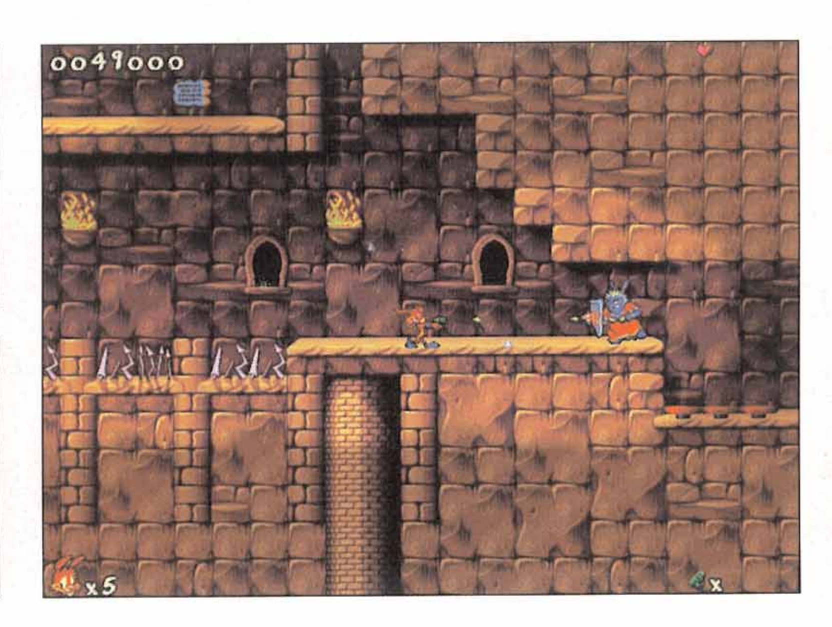
Si nos encontramos con que «Jazz Jackrabbit 2» es un plataformas de gran calidad en todos los aspectos, que las horas de diversión que nos puede proporcionar son numerosas y que incluye unos regalos tan jugosos como los que hemos comentado, no podemos más que dar gracias a Epic Megagames de forma efusiva por poner a nuestro alcance tal maravilla de producto.

C.F.M.

81

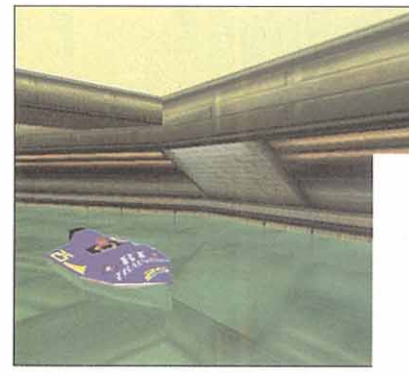




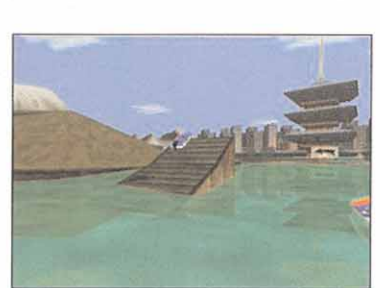


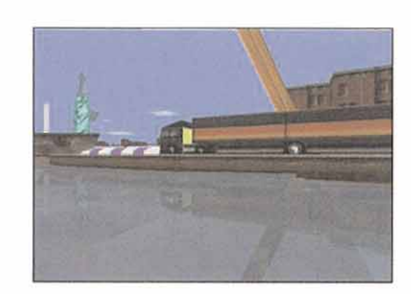
Powerboat Racing
Las saetas del mar

PROMETHEAN D./INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN95)**
ARCADE



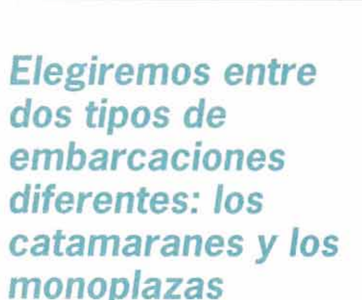
Promethean Design e Interplay acaban de finalizar el desarrollo de su último producto: «Powerboat Racing». En él vamos a formar parte de las más trepidantes competiciones de lanchas deportivas, capaces de alcanzar velocidades de vértigo en un medio tan poco estable y traicionero como es el agua.
A lo largo de numerosas ciudades, como Tokio, Londres y Nueva York, «Powerboat Racing» nos va a hacer vivir en directo toda la tensión de una competición deportiva nada usual sobre el medio líquido con, en consecuencia, un riesgo mucho mayor que en cualquier otro terreno. Los juegos basados en lanchas deportivas, de ser un género sin representante dentro del soft lúdico, se van introduciendo en el sector informático con títulos como «Speedboat Attack», o «Speed Racer», y ahora con «Powerboat Racing», el que sin duda toca más seriamente el deporte real.
Hay dos clases de máquinas en «Powerboat Racing», que podremos elegir y probar, para ver cuál se adapta mejor a nuestro estilo de conducción, ya que son diferentes entre sí y, por lo tanto, una nos puede venir bien, mientras que la otra se nos puede dar fatal.
Primero están los monoplazas, de escasa aceleración y justa velocidad punta, pero pesados y resistentes, lo que les ayuda a realizar las maniobras más bruscas sin miedo a perder el control, o a volcar, incluso, si llega un momento en el que se salen del circuito y tocan tierra. Después están los catamaranes, sin duda, los líderes en velocidad y potencia de arranque, pero su liviano peso es su mayor inconveniente y, un bote mal dado o una colisión contra el borde de la pista, por muy leve que sea, hará que nuestra embarcación empiece a dar vueltas como un tíovivo, sin control alguno.
Habiendo elegido la máquina a manejar, ya sólo restará que nos unamos a los demás competidores que forman la parrilla de salida y pisar a fondo el acelerador para proclamarnos vencedores de cada uno de los circuitos, los cuales han sido realizados con una mala idea enorme, pues desde el primero hasta el último, son intrincados, sinuosos, estrechos y complicados como nunca hemos tenido la oportunidad de ver en cualquier juego de carreras.







Todos estarán llenos de obstáculos en medio de la pista, móviles y estáticos que nos harán dar virajes bruscos, incluso en las rectas más largas, de ahí que conseguir un rumbo estable será la mar de complicado. Creemos que esto es debido a que el agua es el gran protagonista de este título, junto con las lanchas, y los programadores de «Powerboat Racing» se han esmerado al máximo en su realización aprovechando hasta los límites las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D.



Elegiremos entre dos tipos de embarcaciones diferentes: los catamaranes y los monoplazas



El efecto no podía ser más realista, siendo la reproducción más fiel de cuantas hemos visto hasta ahora en ordenador. Tanto el oleaje, como las transparencias y los reflejos son perfectos, e incluso el paso de nuestros vehículos y de los contrincantes es representado perfectamente por la creación de espuma y burbujas. Música en formato CD Audio, que acompaña perfectamente a la acción del juego, unos índices de dificultad elevadísimos y horas y horas de diversión continuada, son algunas de las cosas que ofrecerá este título deportivo, sólo apto para los más diestros.

M.A.X.

80

Montajes Avanzados para PC

Está estructurado en dos grandes partes. La primera presenta todos los aspectos técnicos de los campos que se abordan. La segunda describe con claridad todos los montajes prácticos.

ISBN: 84-283-2307-4





Larcheveque. 240 páginas

3.640 Ptas.

Creación de Páginas Web con Office 97

Domine las herramientas de manejo de páginas Web incluidas con cada aplicación. Aprenda a crear páginas Web en Word, Access, Excel y Powerpoint.

ISBN: 84-283-2440-9

Marlowe y Rowe. 464 páginas

4.200 Ptas.

Visual Basic 5

Desarrollar aplicaciones Windows y componentes Active es una tarea fácil con Visual Basic 5.0, gracias a su interfaz gráfica y a la ayuda que proporciona los nuevos Asistentes en la edición profesional.

ISBN: 84-283-2441-7





González Mangas. 352 páginas

3.300 Ptas.

Microsoft Internet Explorer Suite 4

Del autor Jaime de Yraolagoitia. El libro está basado en la última versión del Explorer 4. Será el nuevo entorno previo a Windows 98. Incluye CD-ROM del programa y otras aplicaciones.

ISBN: 84-283-2427-1

Jaime Yraolagoitia. 500 páginas



4.500 Ptas.

MAC OS 8

La guía más actual para usuarios de Macintosh. El sistema operativo perfeccionado de Macintosh, OS 8, funciona más rápido y más eficazmente que nunca, si sabe cómo manejarlo. Este libro revela todo tipo de trucos útiles. Incluye CD-ROM.

ISBN: 84-283-2442-5

Danuloff, Bell. 560 páginas

4.995 Ptas.

Fundamentos de programación

El principal objetivo de esta obra es conseguir que el lector adquiera amplios conocimientos sobre metodología de la programación estructurada, con el fin de facilitarle el desarrollo de programas en cualquier lenguaje estructurado.

ISBN: 84-283-2433-6



Quero y López. 344 páginas

2.995 Ptas.

Cómo poner a punto su PC

Guía indispensable para el diagnóstico, resolución y entendimiento de los ordenadores personales. Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro, e incluye información relativa a los sistemas del bus ISA, EISA, UL y PCI.

ISBN: 84-283-2400-X



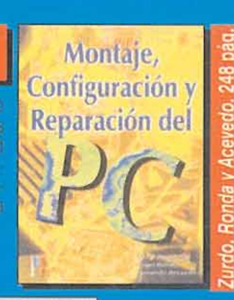
Corey. 512 páginas

4.500 Ptas.

Montaje, Configuración y Reparación del PC

Obra en la que se tratan, de un modo ameno y completo, todos los pasos que intervienen en el "hágaselo usted mismo" del ordenador personal, abarcando desde la elección más adecuada de las piezas que lo integran hasta su puesta en marcha.

ISBN: 84-283-2281-3



Zurdo, Ronda y Acevedo. 248 pág.

1.995 Ptas.

HAZ TU PEDIDO A:

Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72, E-mail pedidosparaninfo@hobbypress.es

o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, c/ Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.

DATOS PERSONALES:

Nombre .... Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... C. Postal ....

Provincia .... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

Adjunto talón a nombre de Hobby Post

Con cargo a tarjeta de crédito VISA (16 Dígitos)

Número ________________ Fecha caducidad ________________

TÍTULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío (*)	
	Total Pedido	

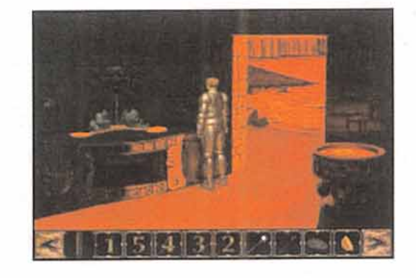
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts.

Sign of the Sun
Los habitantes del sol

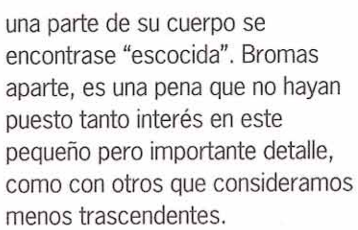
PROJECT 2
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V.Comentada: **PC CD**
AVENTURA

Justo como los sabios de la antigua civilización maya predijeron, la Tierra se encuentra bajo la más terrible de las amenazas que nunca haya tenido. Una raza alienígena, habitante del Sol, que hasta estos días todo el mundo creía que era una esfera incandescente, pretende acabar con la vida de toda la galaxia para ser los señores de la Vía Láctea. A fin de sobrevivir, los mandatarios de las organizaciones políticas han enviado al astronauta James Mariner, para que investigue y busque una solución al problema.
En esta aventura tridimensional, tenemos que ayudar a escapar a James, que ha sido hecho prisionero por los Firons, teniendo que escapar entre los corredores y las estancias que conforman la ciudad solar. El fuego, la lava y las corrientes ígneas serán una constante, dado el lugar donde se encuentra el protagonista, con lo que su mayor aliado será el traje protector que lleva puesto.
A través de más de 150 pantallas diferentes, que se dividirán entre los dominios extraterrestres y la civilización maya, a la que llegaremos a través de una puerta temporal, podremos recoger infinidad de objetos de origen humano y alienígena, teniendo que descubrir la manera de utilizarlos, ya sea por sí solos o en conjunción con otros; deberemos defendernos de los numerosos enemigos que se interpondrán en nuestro camino, con un bastón, una pistola láser o, en última instancia, con nuestros puños y piernas, y tendremos que pilotar extraños vehículos, todo ello con una completa libertad de movimiento digna de un arcade. Los gráficos llaman muchísimo la atención, sobre todo por su colorido y elevada resolución, que convierte cada escenario en una pequeña obra de arte. No tanto así los movimientos, pues no se ha conseguido el grado de realismo que cabría esperar, pareciendo, por ejemplo, en el caso del protagonista, que anda como si una parte de su cuerpo se encontrase "escocida". Bromas aparte, es una pena que no hayan puesto tanto interés en este pequeño pero importante detalle, como con otros que consideramos menos trascendentes.
«Sign of the Sun» dejará un buen sabor de boca, más que nada por lo curioso de su argumento y por la belleza de sus gráficos, pero en absoluto deberíamos caer en el error de pensar en él como en un bombazo del mercado actual.

C.F.M.







El colorido de los gráficos y su detalle, es uno de los puntos fuertes de «Sign of the Sun»







PC-CDROM
PENTIUM™
WINDOWS™95

SÓLO LOS MEJORES PUEDEN SUPERARSE A SÍ MISMOS.

"FLYING CORPS ES UN FUERA DE SERIE"
PC Gamer [90%]

"EL SIMULADOR AÉREO DEFINITIVO SOBRE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL"
PC Games [A]

"EL NUEVO REY DE LOS SIMULADORES AÉREOS DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL"
Computer Gaming World [4/5]

"FLYING CORPS ES SENCILLAMENTE IMPRESIONANTE"
Computer Game Entertainment [98%]

EL MEJOR SIMULADOR DE VUELO SOBRE LA 1ª GUERRA MUNDIAL.

IDEAL PARA INICIARSE EN LOS SIMULADORES DE VUELO. UN RETO PARA LOS EXPERTOS.

• Soporte opcional para **tarjetas 3D** • Crea tus propias Campañas con el **Editor de Misiones** • Modo Multijugador con hasta **8 pilotos simultáneos** en Combate a muerte o Por equipos, con conexión en **Red, Internet, Módem** o **cable Serie** • Posibilidad de pilotar el **Fokker D-VII** • Sistema de vistas ampliado con el nuevo modelo de **visión periférica** • Nuevas texturas del terreno con imágenes súper–realistas de **ciudades** y **pueblos** • Nuevas opciones de simulación: arma encasquillada, pesado de cola, modelo de complejidad IA, endurecimiento de palanca y colisión en el aire. **Y todo ello a un precio de auténtico lujo.**

Flying Corps Gold
Ya a la venta por sólo
2.995 Ptas.

En Quioscos, Grandes Almacenes
y Tiendas de Informática





www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015

Virtual Chess 2
Ajedrez preciosista

TITUS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
INTELIGENCIA

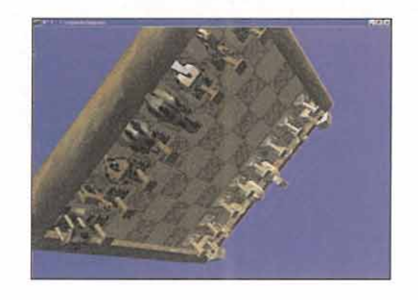
Ya se encuentra disponible la segunda parte de uno de los juegos de ajedrez más bellos a nivel visual de cuantos se han creado hasta el momento.

«Virtual Chess 2», de la compañía Titus, aprovechando la superior tecnología de los ordenadores actuales, supera con creces a su antecesor en todos los aspectos, y en concreto, en lo que a la inteligencia artificial se refiere. Se han añadido cientos de aperturas a las que ya existían en la primera parte, al igual que decenas de partidas famosas que el ordenador dividirá en jugadas que usará en cualquier momento propicio. Esto, unido a otros aspectos como la posibilidad de ajustar el nivel de dificultad a nuestro gusto, grabar partidas que se han complicado demasiado para estudiarlas y continuarlas en otra ocasión, volver atrás en las jugadas para ver en qué hemos fallado y, por último y más importante, el fantástico tutorial que se incluye, convierten a «Virtual Chess 2» en el programa de ajedrez más adaptable a cualquier tipo de público, desde el más novato, hasta el más experto.

El interfaz del juego es muy parecido al de «Virtual Chess». Es decir, a base de ventanas que

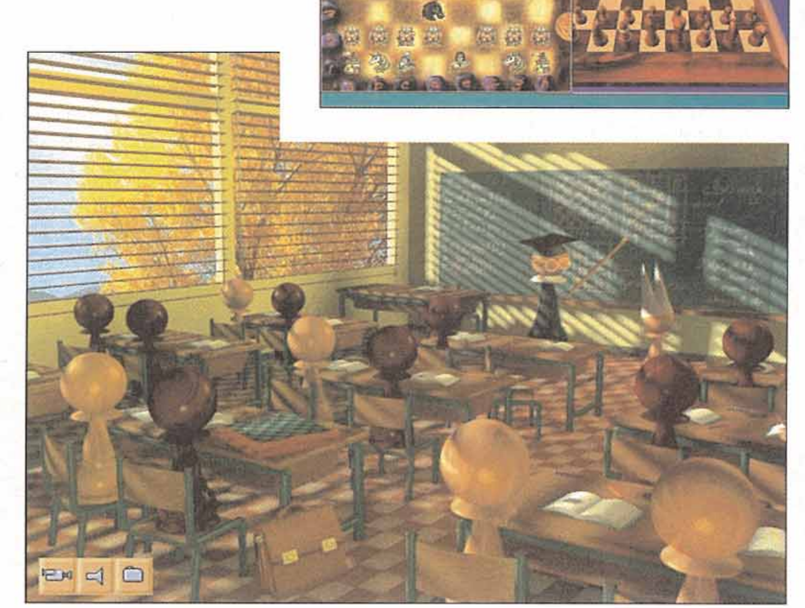






podemos maximizar y minimizar con completa libertad, según prefiramos ver las estadísticas, los movimientos que han sido realizados, el tablero en 2D –sin duda el más práctico para jugar–, o el tablero 3D. Este último sirve para mover las piezas, aunque su mayor utilidad será la de poder ver cómo avanza la contienda desde cualquier ángulo, usando los numerosos modelos de piezas y tableros que vienen incluidos en el programa, desde el más clásico, hasta otros de estilo futurista y psicodélico.

«Virtual Chess 2» funciona bajo Windows 95 y bajo Windows NT 4.0, con service Pack 3.0, para

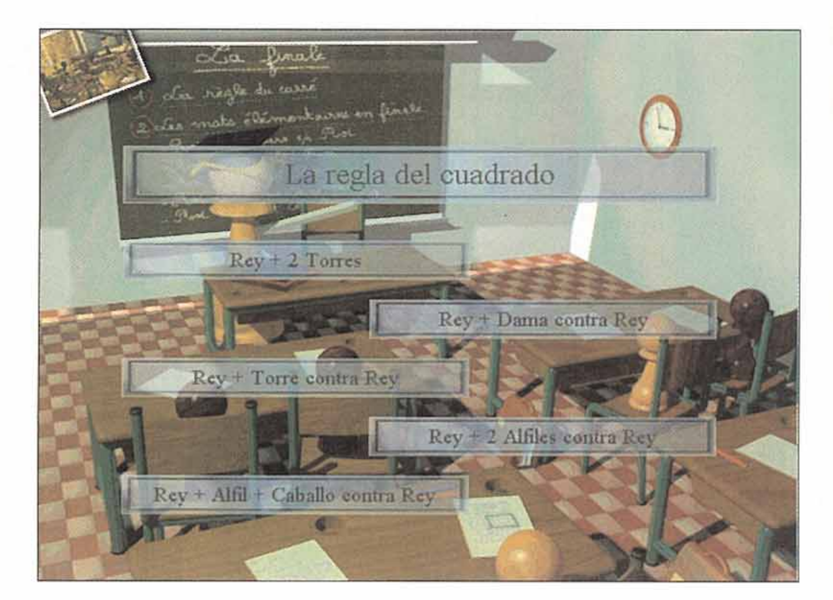


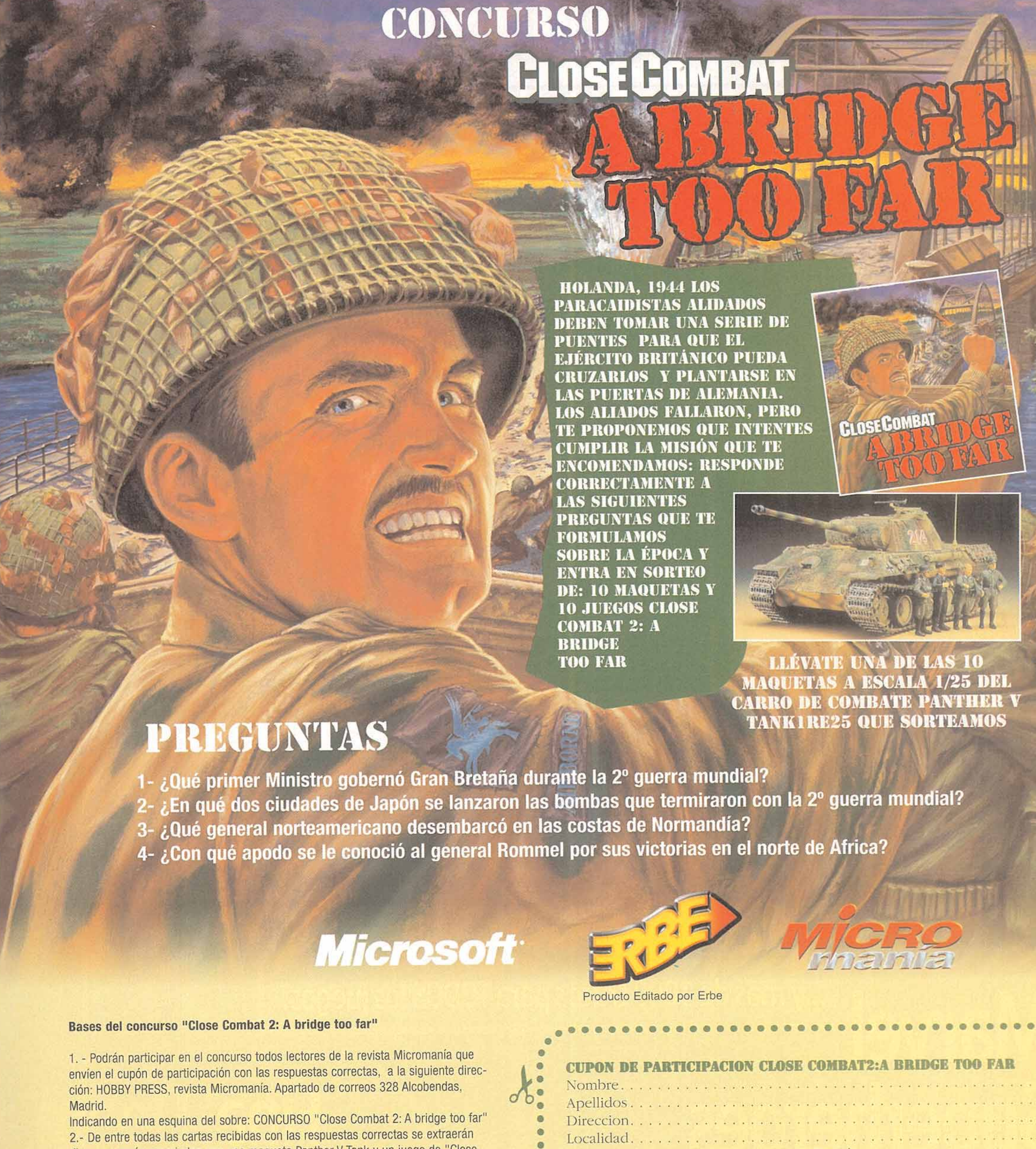
El tutorial de «Virtual Chess 2» es muy completo y claro, siendo una de las partes fundamentales del programa

ampliar el espectro de usuarios lo máximo posible, máxime si decimos que se podrá jugar en modo multijugador vía red local IPX, serie, modem y TCP/IP, lo que lo convierte ya en imprescindible para todo aficionado al deporte mental más famoso del mundo.

M.A.X.

80





Microsoft

ERBE

MICRO manía

Producto Editado por Erbe

Bases del concurso "Close Combat 2: A bridge too far"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Close Combat 2: A bridge too far"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán diez, que serán premiadas con una maqueta Panther V Tank y un juego de "Close Combat 2" . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de marzo de 1998 hasta el 30 de abril de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de mayo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ERBE y HOBBY PRESS.

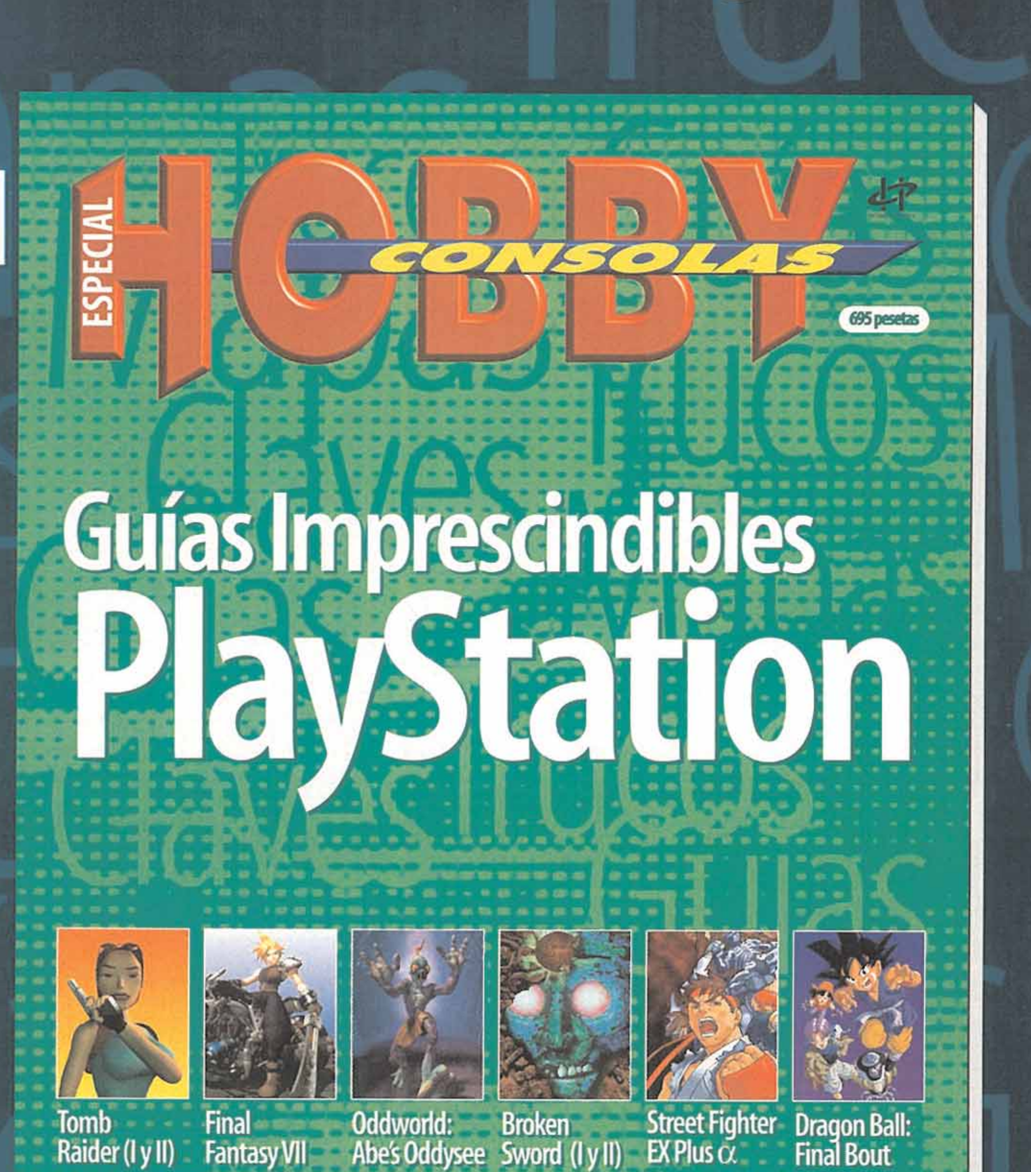
CUPON DE PARTICIPACION CLOSE COMBAT2:A BRIDGE TOO FAR

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Direccion. . . . .
Localidad. . . . .
Provincia. . . . . C. Postal. . . . .
Telefono . . . .
Respuestas
1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .
4. . . . .

Ya está aquí la revista que estabas esperando.

Tomb Raider II

Time Crisis



Resident Evil

Tekken 2

F-1 ´97

Marvel Superheroes

Final Doom

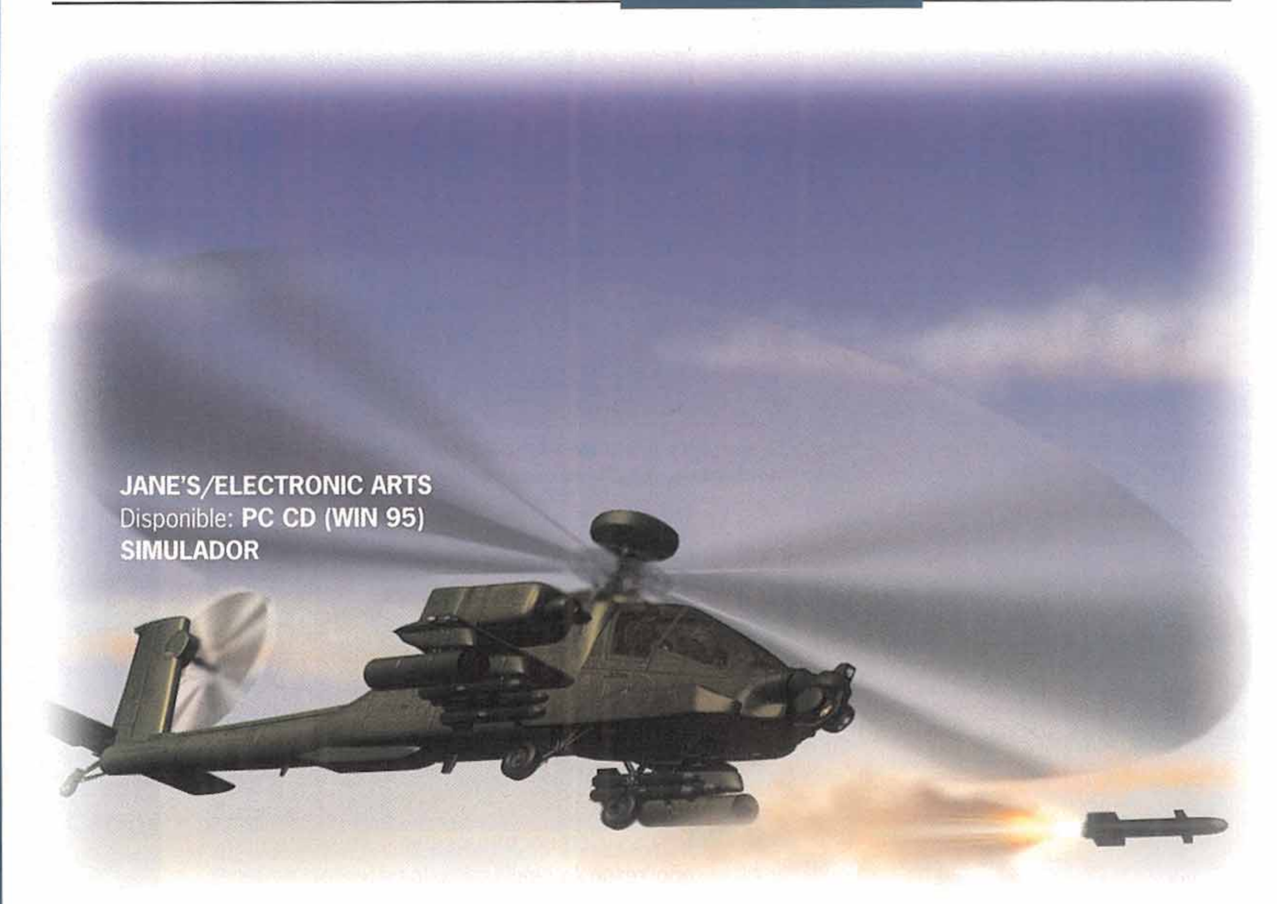
Ya a la venta por sólo 695 ptas.

Si no lo encuentras, llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

Longbow 2

Este mes, y los dos siguientes, los vamos a dedicar a un simulador, que, si bien en España aún no ha salido al mercado, en el resto de Europa y en EE.UU. ya lleva un tiempo haciendo las delicias de los aficionados.



JANE'S/ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

El simulador **definitivo**

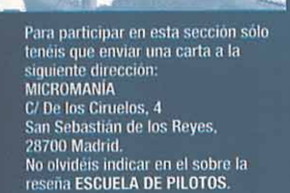
El simulador es la continuación del magnífico «AH-64D Longbow» de Jane y Electronic Arts, teniendo por supuesto todas las maravillas que este simulador de helicópteros tenía, e implementando una serie de avances y mejoras que lo convierten probablemente en el mejor simulador que actualmente se puede instalar en un PC.

Este sim es, con toda seguridad, uno de los más difíciles para describir en las cuatro páginas que tiene nuestra sección, debido a la gran cantidad de cosas magníficas que posee, así como a la perfección que muestra en todos sus apartados. Es difícil saber por dónde empezar, y si sois los afortunados poseedores de una tarjeta aceleradora 3Dfx, éste es sin duda el mejor simulador de vuelo de combate, de helicópteros claro está, que podréis encontrar en el mercado hoy en día.

De nuevo Jane ha ido un paso más lejos –en este caso nos parece un gran salto más que un paso– y ha creado una pieza para maestros de la simulación, con todas aquellas variantes que a priori se pueden pedir en el simulador perfecto. Desde los gráficos 3Dfx, pasando por el sentimiento de realismo auténtico, hasta el soberbio manual, este juego –realmente la terminología "juego" nos parece algo frívola, esto no es un juego, es real, es un simulador con todas las de la ley…– es una obra de arte, que de aquí en adelante intentaremos analizar para vosotros.

PRIMERAS IMPRESIONES

Ya desde el inicio, «Longbow 2» da muestras de su grandiosidad, dando la posibilidad de instalar el simulador en tres variantes de memoria, 170 MB, 290 MB y 420 MB –las cantidades de espacio de memoria lo dicen todo– y durante la instalación existe la posibilidad de instalar los DirectX determinados. Una vez estaba todo instalado, rápidamente hicimos doble clic en el icono del «Longbow 2» y lo primeros que vemos es una ya conocida introducción de Jane para los que ►

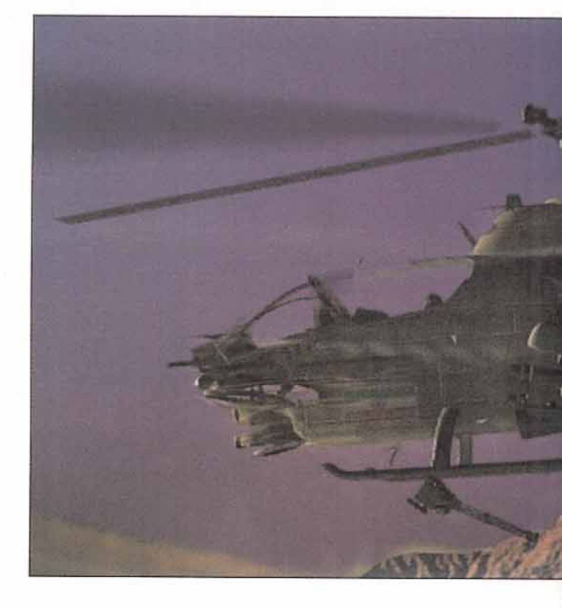


Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS.**

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es







Uno de los principales puntos fuertes de la segunda parte de «AH-64D Longbow» es el aspecto gráfico que presenta. Incluso en misiones nocturnas, la calidad conseguida es sobresaliente.



hemos disfrutado de la primera entrega del «AH-64D Longbow».

Enseguida pasamos a la pantalla principal de menús, que también es conocida, ya que es la misma base aérea que se presentaba en el primer simulador, desde la cual podremos acceder a todas las diferentes modalidades que el simulador presenta y que son las misiones de entrenamiento, el juego en red, la campaña y las misiones "enlatadas". Además, también se dispone de la posibilidad de personalizar el piloto y el escuadrón de vuelo al que pertenece, sin faltar por supuesto el modo de combate instantáneo.

La impaciencia nos ha ganado, y rápidamente vamos al modo de combate instantáneo para poder disfrutar de «Longbow 2» lo antes posible, y aquí es donde de verdad ha empezado la fiesta y el espectáculo, porque rápidamente nos damos cuenta de que estamos ante el mejor simulador jamás creado, tal vez el simulador perfecto.

HECHO EN HOLLYWOOD

Inicialmente, lo más impresionante de «Longbow 2» son los gráficos. ¿Cuántas veces en estas páginas hemos cantados las excelencias de los gráficos de otros juegos? Creemos que unas cuantas,... pues bien, «Longbow 2» se lleva la palma, y barre a todos los demás sims en este terreno. No hay competición posible, es un monólogo por parte de «Longbow 2I». Los gráficos con la 3Dfx en marcha parecen una peli de Spielberg, los helicópteros casi pueden tocarse, los efectos de humo, niebla, luces y sombras son sencillamente perfectos.

El terreno y los objetos en colocados están excelentemente representados, con todo lujo de detalles y dotados de todos los movimientos posibles. Este simulador está hecho para ser rodado bajo software 3Dfx y merece la pena hacer el desembolso que supone instalar una tarjeta de estas características, sólo para este programa.

«Longbow 2» ha puesto el nivel gráfico muy alto. La visión nocturna se ve y se siente como ocurre en la realidad, y los efectos de luces de las armas son alucinantes. Disparar un Hellfire en plena noche es una fiesta de luces y brillos perfectamente hechos. La iluminación del suelo con sus sombras y luces es perfecta, y en todo momento la orientación del la fuente de luz es correcta. Los elementos, como carros de combate, baterías antiaéreas e infantería, están minuciosamente representados, y el movimiento de estos es perfecto, incluso hasta el humo y el polvo que estas unidades dejan al rodar por las polvorientas pistas es excelente. Incluso las balas trazadoras, tanto de las baterías AAA, como de la infantería, se ven tan reales como las imágenes de la ciudad de Bagdag durante la Guerra del Golfo, que todos nosotros pudimos ver por la televisión. Realmente parece que estemos ahí mismo, en medio de todo el "fregao", pues no sólo los gráficos son perfectos, sino que además el sonido complementa a la perfección, aunque en este aspecto no hay casi novedades, ya que en el primer simulador el sonido era ya bastante bueno. Se han añadido los efectos sonoros de los vehículos terrestres al avanzar, que dependiendo de lo cercano que pasen de nosotros el sonido se oirá más o menos claro. Incluso los sonidos de nuestro rotor variarán dependiendo de las condiciones del vuelo.

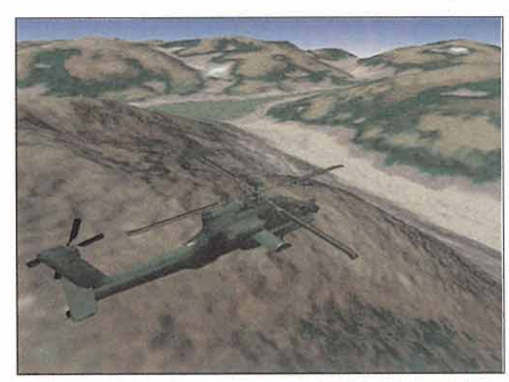
NO SÓLO DE GRÁFICOS VIVE EL PILOTO

Evidentemente, si este simulador sólo fuese un despliegue de gráficos y sonido, no diríamos que es el mejor. Está claro que tiene que tener algo más. Y el algo más es la posibilidad no sólo de volar un Apache Longbow, sino también un BlacHawk y un Kiowa Warrior. Es decir, en un solo paquete tenemos tres simuladores de vuelo diferentes, con tres máquinas distintas, perfectamente representadas cada una, no sólo en el aspecto externo, sino también en la aviónica y en las misiones que desempeñan cada uno de estos tres helicópteros.

Cada uno de los pájaros es diferente de volar y entretenido. El helicóptero de transporte BlackHawk podremos volar como piloto o como cañonero lateral. Esta visión es totalmente nueva y desde aquí os recomendamos probarla para disfrutar a tope, pues esta posición está







Algo que vamos a echar en falta en «Longbow 2» van a ser los árboles, inexistentes por ahora.

acompañada de altas dosis de realismo y de adrenalina. Las misiones con el Black-Hawk son variadas y siempre llenas de peligro, pues en la mayoría de los casos consisten en hacer incursiones para recoger o soltar infantería en terreno enemigo. Por otro lado, el Kiowa Warrior nos permite volar como piloto o como copiloto de un helicóptero de reconocimiento que es capaz de entrar hasta la boca del lobo con las balas contadas y sin gran capacidad de fuego, pero con una maniobrabilidad y velocidad excelentes. Volar en el Kiowa es todo un reto.

En «Longbow 2» podemos elegir tres helicópteros diferentes para pilotar

MODOS DE VUELO Y MISIONES

Tanto en el modo de acción instantánea como en las misiones sueltas, encontraremos un montón de elementos que son característicos de los editores de misiones y del modo de campaña. Es decir, podremos elegir entre un variada selección de opciones antes de volar. Elegir las condiciones del tiempo, si queremos o no soporte de artillería, escoltas, compañero de vuelo, etc., todo está contemplado. ¿Queremos volar una misión de noche en medio de una espesa niebla? Seleccionamos las opciones y ¡voilá!, ahí vamos. Incluso podremos disfrutar de estas misiones en modo de multijugador.

El modo de campaña es uno de los aspectos más destacables de «Longbow 2». Las campañas son equilibradas, sensatas, están bien medidas y en ningún momento ocurren barbaridades técnicas.

Podremos volar tres campañas diferentes. Una de ellas contempla la posibilidad de volar equipo occidental frente a equipo occidental; otra posibilidad es volar contra equipamiento ruso; y la tercera posibilidad es volar en Azerbaijan. Las tres campañas son totalmente dinámicas una situación nueva se está creando según ►

Flaps arriba Flaps abajo

Este mes, de nuevo nos centramos en contestar a vuestras numerosas cartas, obligándonos a dejar cosas en el tintero.Carlos "JAKER" García no escribe preguntando si el futuro complemento para «F-22 ADF», el «Tactical Air War» es un disco independiente que se carga sobre el juego instalado –similar al «TactCom»– o por el contrario es el juego otra vez completo. Bien, por lo que tenemos entendido, «TAW» será un disco de complemento al simulador inicial, con lo cual el que tenga dudas para comprar «F-22 ADF» por este motivo, que no lo dude más y vaya a la tienda más cercana. Una vez salga el «TAW», éste será también necesario comprarlo, y es de esperar que el precio será razonable, puesto que sólo va a ser un disco de complemento y no el juego completo. Aunque lo más seguro, y como ocurrió con «EF2000 Evolution», DID aproveche el lanzamiento de «TAW» para sacar una versión del «F-22 ADF» completa en un solo paquete. Carlos, si te apetece volar en el «F-22 ADF», no lo dudes más, y hazlo, pero vigila tus seis, pues me puedes encontrar a mí...

Daniel García Díaz nos cuenta que tiene problemillas con su joystick y con «F-22 ADF». Dice que va mejor con el teclado que con el joystick, pues con este último el juego va muy lento. Está claro que tienes un problema de configuración, y creo que se puede deber a que tienes el joystick instalado en el mismo puerto de la tarjeta de sonido, con lo cual una de las posibilidades es que tengas ambos periféricos en conflicto. Deberás revisar las configuraciones de ambos periféricos. Espero que lo soluciones, porque no veo muy claro eso de tener que volar todo un F22 con el teclado, y tener manos suficientes para poder manejar el resto del avión. Por cierto, tomo nota de tu consejo con respecto a escribir algo sobre tácticas de vuelo, pero es que la cantidad de correo que mandáis es alta, y la limitación de espacio existe. De todas maneras intentaré iniciar una serie de tácticas de combate en cuanto me sea posible.

Antonio Rodríguez nos hace una extensiva critica al «F-22 ADF». Realmente estoy de acuerdo contigo en que F22 es demasiado lineal, y que el disco de complemento «TAW» es necesario para dar más vidilla a este juego. Por otro lado, en nuestras manos está que los chicos de DID vayan sacando mejoras del juego –como ocurrió con «EF2000»–, pues somos nosotros los que debemos escribirles para comentarles los fallos detectados. La dirección de Internet de DID es fácil de recordar: www.did.com

Además, Antonio nos pregunta si «Longbow II» y «Flight Unlimited II» saldrán traducidos al castellano como ocurre con «F-22 ADF». Ignoro si eso va a ocurrir o no, pero al menos por parte de Jane/EA, me extrañaría que no lo hiciesen, ya que con otros de sus productos esto ya ha ocurrido. Seguramente la tardanza de su aparición en el mercado español pueda deberse a la traducción.

Por último, os recuerdo por favor que en las cartas y en los correos electrónicos que mandéis, debéis poner vuestro nombre completo, porque sino no os podré responder las dudas, y francamente algunas de vuestras cartas son muy interesantes y se quedan en el aire por este simple detalle.

Un saludo, y buen vuelo.





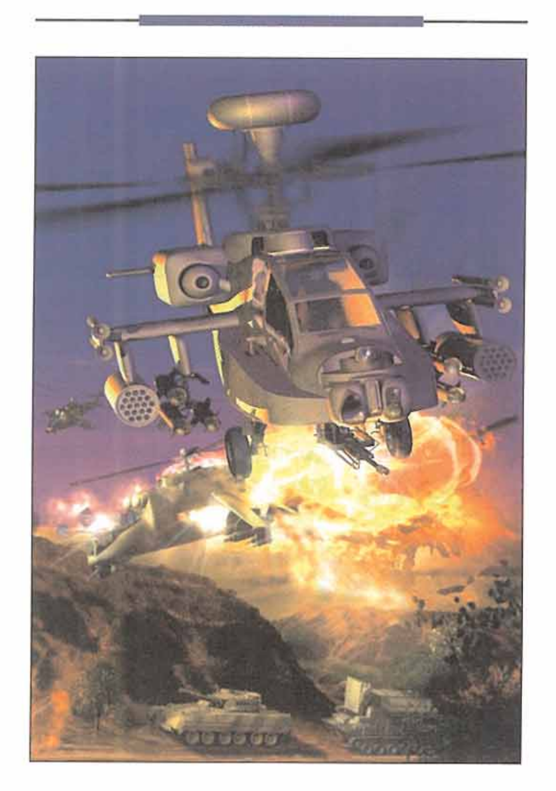


nosotros y nuestros colegas actúen. Además, nunca una campaña será igual a otra, pues cada vez que empecemos una nueva los objetivos y la disposición de los efectivos cambian, con lo cual no hay una campaña igual a otra, aún siendo en el mismo escenario. Podremos seleccionar límites de tiempo, la calidad de la Inteligencia Artificial del enemigo, e incluso el límite de equipamiento de nuestras tropas.
Es muy complicado poder resumir en pocas páginas lo que el modo de campaña de «Longbow 2» ofrece, ya que las posibilidades son muy numerosas y complejas. Por esta razón, este apartado lo vamos a dejar para la siguiente entrega de la Escuela de Pilotos.

MODO MULTIJUGADOR OBLIGADO

Uno de los aspectos más destacables de «Longbow 2» es su dificultad. Esto se debe a que el realismo es tal que en algunos momentos no es posible simultanear las funciones de piloto y navegante. Por esta razón, uno de las formas que más satisfacciones ofrece «Longbow 2» es la posibilidad de volar en red cumpliendo un jugador cada una de las dos funciones. En nuestro caso, Mad Max es un expertísimo piloto de helicópteros –no en la realidad... pero sí en el PC– y Sharky un buen conocedor de los modos de radar y de las comunicaciones con los escoltas y wingmans. Conclusión, un equipo efectivo y destructor. El pilotaje del Apache es lo suficientemente complejo y absorbente que no da tiempo par poder pararse a estudiar radares, rutas de navegación, seleccionar blancos, controlar a los escoltas, y disparar misiles. Por eso, «Longbow 2» contempla la posibilidad de volar en red como piloto y navegante, y os aseguramos que la combinación es explosiva, sencillamente perfecta. Si a esto le acompañamos un sistema de comunicadores entre piloto y copiloto, entonces la sensación de realismo es alucinante, tan absorbente que hace que estés horas volando, haciendo misiones una detrás de otra y que la noción del tiempo real no exista, sino que creas que el día es el que estás volando, el terreno que veas sea en el que estás, y el ordenador, la silla y la taza de café desaparezcan porque en un helicóptero esto no existe.
Por supuesto, las opciones de piloto-navegante en red también se pueden ejecutar con los otros dos helicópteros, destacando la emoción de participar como cañonero en la puertas de carga de los BlackHawk.

Todas las opciones multijugador se han potenciado al máximo en «Longbow 2»



Evidentemente, las opciones multijugador no sólo se centran en el tándem piloto-navegante, también podremos volar como pilotos y escoltas –muy recomendable– y por supuesto más de dos jugadores, aunque esta última experiencia no ha sido posible, pues aún es muy temprano y el juego no está disponible.

POR FIN LA PERFECCIÓN

Creíamos que el simulador perfecto no lo podríamos ver nunca. La razón era que nunca todos los aspectos presentes en los simuladores de vuelo del mercado eran buenos, es decir, siempre había algo que fallaba. Por fin esto no ha ocurrido, «Longbow 2» no tiene desperdicio ni defectos. Todo, absolutamente todo lo que muestra está cuidado al detalle. Sólo una queja: el terreno no tiene árboles. Efectivamente, este pequeño detalle no se nos ha escapado, pero como el creador de esta maravilla –Andy Hollis, expiloto de helicópteros de combate– nos dijo por correo electrónico en el foro de pilotos de Compuserve, "poner arboles en el terreno y darles volumen suponía aumentar el volumen de memoria de manejo del juego una barbaridad y en el mercado aún no hay máquina que presente esas características... pero todo se estudiará".
Efectivamente, la ausencia de árboles en un sim de helicópteros de combate es un falta apreciable, ya que los árboles son una pieza importante del terreno para un helicóptero.
Pero después de mirar el juego con lupa, de buscar defectos y fallos, lo único que hemos encontrado es un conjunto perfectamente cerrado, homogéneo y equilibrado, sin fisuras ni fallos, sencillamente perfecto. El listón ha vuelto a subir muy alto, y es difícil que alguien supere a «Longbow 2» en este año, y tal vez en otros venideros.
Hasta el mes que viene...

G. "SHARKY" C.



Concurso Rolstick

Si te gusta la velocidad... corre y participa. Consigue uno de los VEINTICINCO Rolstick que sorteamos y prepárate para sentir toda la velocidad de la competición en tus manos. Para entrar en sorteo, averigua las respuetas correctas a las preguntas que te planteamos:

¡Gana uno de los 25 Rolstick que sorteamos!

PREGUNTAS

1- ¿Qué piloto español fue el ganador del último Rallye de Montecarlo?

2- ¿Dónde se celebrará la próxima carrera del campeonato del mundo de Rallyes"





Bases del concurso "Rolstcik"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Rolstick"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, que serán premiadas con un Rolstick cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de marzo de 1998 hasta el 30 de abril de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de mayo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KDC y HOBBY PRESS.

CUPON DE PARTICIPACION Rolstick

Nombre. . . . .
Apellidos. . . . .
Direccion. . . . .
Localidad. . . . .
Provincia. . . . . C. Postal. . . . .
Telefono . . . .
Respuestas
1. . . . .
2. . . . .

¡¡Por fin, la solución a todos tus problemas!!

164 PÁGINAS CON LAS CLAVES, PISTAS Y MAPAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

LAS MEJORES GUÍAS PARA NINTENDO 64









Ya a la venta por sólo 795 ptas.

Si no lo encuentras, llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

F-22 RAPTOR

PC CD





Para conseguir las siguientes ventajas, lo único que tendréis que hacer será introducir las siguientes frases, respetando mayúsculas, minúsculas, apóstrofes, etc.

Atención, pues únicamente funcionarán en el modo campaña y no en el modo multijugador:

it's not my fault: Completar totalmente la misión.

never tell me the odds: los disparos enemigos no alcanzan nuestra nave.

we can rebuild him: reparación automática.

there can be only one: Invulnerabilidad total.

i'll be back: munición al completo.

TUROK

PC CD

Debido a un error de redacción, el mes pasado publicamos los códigos de «Turok» para Nintendo 64, en vez de los de PC. Lo sentimos por la metedura de pata, y para compensaros, aquí os ofrecemos los que de verdad, que sí son para la versión de ordenador:

MGRLSGTM: Todas las armas.

RHNSRLL: Munición infinita.

MBRNKLSN: Modo espiritual (invulnerable).

HFLLTHSH: Enemigos diminutos.

PRMSHN: Enemigos cabezones.

BGGNTSS: Modo discoteca.

HTSDNM: Galería, para ver a todos los enemigos.

LRNMSNHR: Créditos.

FIGHTING FORCE

PLAYSTATION



Una vez os encontréis en el menú principal, tendréis que pulsar simultáneamente los botones Cuadrado, L1, R2 e izquierda. En la parte inferior de la pantalla aparecerá la frase "cheat mode", que indicará que el truco ha funcionado. Ahora, iros al menú de opciones y allí podréis elegir cosas tales como invulnerabilidad, o el nivel en el que queréis empezar.

MYTH: THE FALLEN LORDS

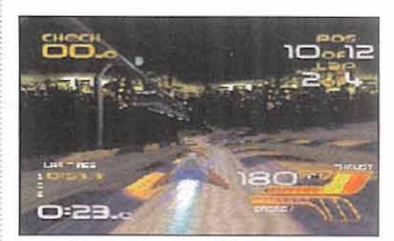
PC CD

Durante una partida, mantener apretada la tecla de Ctrl. Y pulsar el "+", con lo que se conseguirá avanzar directamente de nivel, sin necesidad de terminar el actual.



WIPEOUT 2097

PC CD





Atención a estos increíbles trucos para el no menos increíble juego de carreras futuristas que Psygnosis creó hace algún tiempo ya, y que sin embargo, sigue siendo aún de los mejores que hay en el mercado.

En la pantalla de inicio:

RUSH: Las naves actuarán como atontadas, siendo muy sencillo ganarlas en cualquiera de los circuitos existentes.

En el menú principal:

XTEAM: conseguiremos el equipo Piranha, cuya nave tiene todas las características al máximo, pero no puede recoger armas.

XCLASS: aparecerá en el menú de circuitos, el campeonato Phantom, que supera en dificultad a los existentes, de una manera exagerada –sólo apto para expertos–.

XTRACK: podremos acceder a todos los circuitos que tiene el juego.

Durante el juego, pulsando la tecla ESC para pausar la acción:

PSYMEGA: Armas infinitas.

PSYPROTECT: Energía infinita.

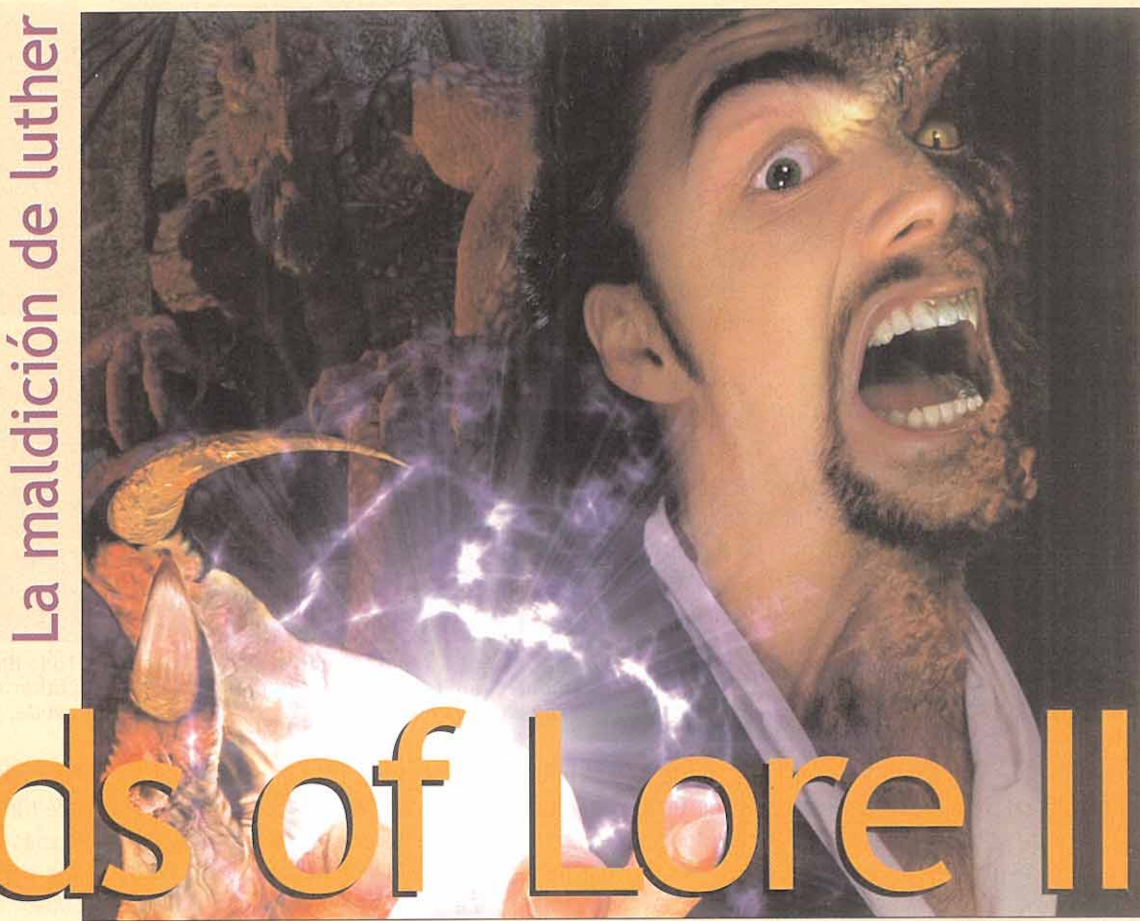
PSYTICKER: Tiempo infinito.

PSYRAPID: Metralleta.

FRAMERATE: Muestra el número de frames al que funciona el juego.

¿Cómo te sentirías si el terreno sobre el que apoyabas seguramente tus pies hubiera desaparecido bajo los rugidos de unas horripilantes bestias gigantes con forma de araña? ¿Y si, además, no estuvieras seguro de que fueras a permanecer con tu forma humana los próximos minutos? Pues así se sentía Luther.

La maldición de luther



Lands of Lore II

Guardians of Destiny (y 2)

Hipnotizado, contemplaba la gruta que le llevaría a un desconocido lugar, mientras a sus espaldas el bramido del agua enfurecida anunciaba la paulatina desaparición de tierra firme. No había vuelta atrás. Allí quedaba el poblado de los Huline, posiblemente asolado por el infernal ejército; allí también el pacífico monasterio del que procedía su única esperanza. Y muy a lo lejos, la canoa en que Baccata y los soldados de Gladstone salvaban el pellejo.

Un súbito templor de tierra trató de devolverle a la realidad, fracasando en su intento. Luther estaba perdido en sus recuerdos: la rubia del bar, la maldición de las metamorfosis, los encuentros con Dawn y, por fin, la conversación con el hermano Julián. Le había dado escasas esperanzas tras recuperar las runas de las profundidades de la cueva, pero las que había estaban en el templo de los Huline, y éste, en la selva Salvaje. ¿La selva de los Salvajes? Curioso, una conocida suya, Kitiara, le había dado un regalo para que se lo llevara a su hijo, perteneciente a la citada tribu tras cansarse de las relajadas costumbres de los Huline. A Luther le asaltaban temores de todas las clases: ¿serían pacíficos los Salvajes?

El nuevo desprendimiento de tierra triunfó donde sus predecesores no habían alcanzado el éxito. La pérdida de equilibrio de Luther estuvo a punto de llevarle directo al agua, pero tuvo el más benéfico efecto de traerle de vuelta a la realidad. La precariedad de la situación no tardó en hacérsele patente. Un chapuzón con pirañas era la única alternativa a una visita a los Salvajes. Pero Luther no estaba para baños.

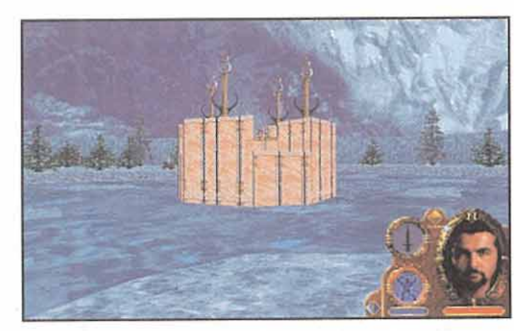
LA HOSPITALIDAD SALVAJE

El destino a que le conduciría la gruta eliminaría sus dudas sobre el comportamiento de sus nuevos huéspedes, dado que le estaban esperando. Sólo se les habían olvidado las pancartas de bienvenida, y quizá las sonrisas en las faces. Por suerte, tampoco estaban beligerantes, y tuvieron a bien orientar al héroe en el laberinto de su jungla. Sí, había un cementerio, y un poblado, pero Luther sólo tenía oídos para su meta, definitiva, el Templo de los Huline.

Y hacia el sur encaminó sus pasos, no sin enviar un cordial saludo, que no el presente, al hijo de Kitiara. Por fin, una tarea fácil, pensó al alcanzar sin percances la entrada del ansiado templo y, encima, le estaban esperando –nadie ha dicho que Luther no tuviera sus momentos de profunda ingenuidad–. Efectivamente, allí había un anciano sacerdote Huline, dando noticias malas, peores y pésimas. Las malas, que para entrar al templo se precisaba de una piedra onírica –"dreamstone"–; las peores, que las piedras existentes se encontraban en las montañas de la Garra –Claw Montains–; y las pésimas, que la entrada a tal paraje estaba guardada por un miembro de la denostada –y ya padecida por su madre– especie de los Larkhom.

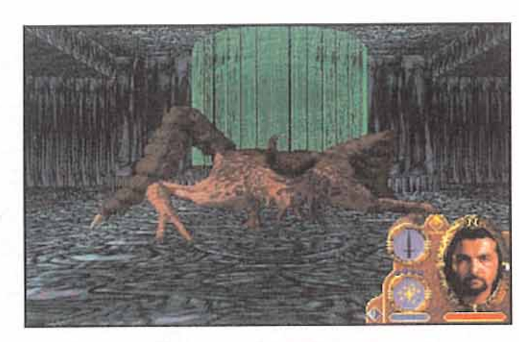
Ante tal cúmulo de buenas nuevas, no pudo evitar una cierta alegría cuando un bicho enorme, mitad araña, mitad humano, mató al indefenso Huline y lo arrastró al interior del templo. No sin alguna duda sobre las magnificencias de entrar a un lugar del que hubiera salido un bicho así, Luther se encontraba de nuevo en estado de profunda ignorancia y completa indecisión.

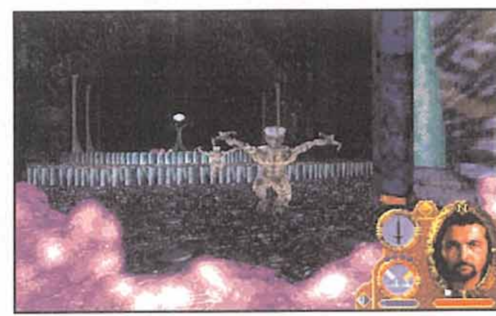
La subsiguiente exploración de la selva le llevó a numerosos lugares de aparente interés, y escasa gana de mayor exploración. Así, encontró la entrada a un cementerio; un pozo desde cuyo fondo se podía acceder a unas antiguas ruinas; una casa aislada; la madriguera de una especie de hormiga gigante venenosa; un complejo de pasadizos subterráneos, accesible desde determinados troncos huecos, que sólo podía recorrer con la denostada forma de reptil y que conducía a otras ruinas; un río a cuya otra orilla no podía acceder, pero que debía conducir a las montañas de la Garra; un árbol gigante hueco, y en cuya parte superior se divisaba una puerta cerrada; y, finalmente, otro árbol, aún mayor si cabe, custodiado por un poco amigable Salvaje.





Los parajes que deberá recorrer Luther en su deambular por terminar con la maldición no estarán exentos de peligros.

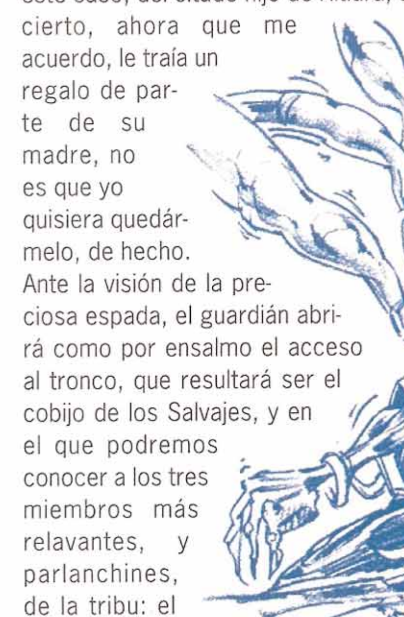




Todo tipo de seres sobrenaturales acecharán a Luther en su aventura; unos le proporcionarán ayuda, y otros tratarán de aniquilarle.

Harto de tanta colaboración, Luther podría haber optado por la vida del anacoreta, y encerrarse en una casa aislada, e incluso así dominar parte de su maldición metamórfica. Pero su naturaleza extrovertida le hizo insistir en la conversación con el único ser vivo parlante de los alrededores: el guardián del tronco gigante. Y ya se sabe que para romper el hielo, nada mejor que hablar de conocidos comunes: en este caso, del citado hijo de Kitiara, al que, por cierto, ahora que me acuerdo, le traía un regalo de parte de su madre, no es que yo quisiera quedármelo, de hecho.

Ante la visión de la preciosa espada, el guardián abrirá como por ensalmo el acceso al tronco, que resultará ser el cobijo de los Salvajes, y en el que podremos conocer a los tres miembros más relavantes, y parlanchines, de la tribu: el hijo de Kitiara, el jefe de la tribu, y la herborista, que tratará de arrastrarnos en pos de las excelencias de su profesión. Será, sin embargo, el jefe quien recomiende los siguientes pasos a Luther: para derrotar al Larkhom se precisa de una hoja de plata –"silverleaf"– y de una pócima. La segunda se la puede suministrar la tribu Salvaje, si se hace miembro de la misma; la primera sólo se puede conseguir en el antiguo cementerio Dracoid. Además, es la prenda que se

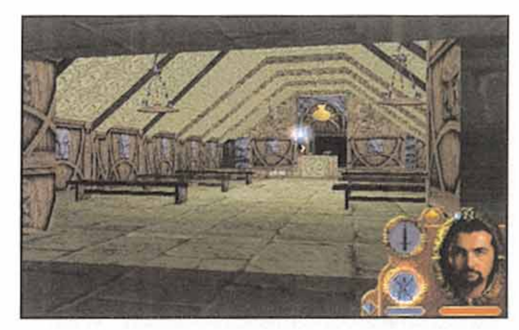


Luther no pudo evitar una cierta alegría cuando un bicho enorme, que parecía mitad araña





No sólo serán desagradables seres los que nos encontraremos en «Lands of Lore 2». También habrá otros que sean hasta atractivos...





La utilización de los hechizos de nuestro protagonista hará que en más de una ocasión le sea posible salvar la vida.

te exige para aceptarte como uno más de la tribu. Se cierra la sesión de peticiones con la entrega de la llave del cementerio Dracoid.

PROFANACIÓN DE TUMBAS Y OTROS RESTOS ARQUEOLÓGICOS

Luther, camino del norte, se sentía acosado por los "marrones". ¿Qué rayos tendrían que ver un Larkhon, una piedra onírica y una hoja de plata con su maldición? Pero, hala, todo lo tenía que encontrar él. Buena moral para afrontar el encantador lugar que resulta el cementerio: poblado por zombies –poco hostiles– y por inhóspitas ráfagas de viento, silbido acompañado. Pero, no quejarse, que encontrarás refugio en sus cálidas catacumbas, cuyo acceso está por la única tumba que puedes abrir, al Este de la entrada.

Las catacumbas consituyen un enorme espacio vacio de cosas buenas, y lleno de tumbas y fantasmas. Procura ir iluminando tu camino encendiendo las antorchas que vas encontrando. El objetivo de este paseo por los subterráneos no es otro que encontrar una habitación, la única con luz, que contiene el generador de magia amarilla. En dicho generador podrás cargar los globos de cristal que, oportunamente, podrás hallar en algunas tumbas de las criptas. Una vez cargados, los globos permiten la apertura de determinadas criptas, en las que buscar más globos, para cargarlos en el generador, y repetir la acción.

Por desgracia, hay criptas cuya entrada sólo se permitirá si colocamos en su cerrojo un globo cargado de magia gris, o de magia azul. Y, de momento, sólo tenemos un generador amarillo. Cuando tengamos todas las puertas "amarillas" abiertas y, con un par de globos... de cristal, será buen momento para ir a conocer otro de los encantadores lugares de la zona. Éste, además, con perspectivas de vida inteligente: las ruinas de los Dracoid.

A las citadas ruinas se puede acceder de dos maneras: la difícil y la fácil. La difícil: bajando peldaño a peldaño, bloque a bloque, con saltos y pasos de precisión, el gran pozo que hay un poco al sur del cementerio. Lo bueno de la difícil es que es una entrada relativamente cercana a nuestro próximo destino. La fácil: transformarte en lagarto y buscar por los pasadizos subterráneos el acceso alternativo; deja algo más lejos, pero es más seguro. Además, da igual entrar por un lado que por otro, porque los primeros Dracoids que veamos nos van a pegar una paliza de tomo y lomo y nos van a llevar prisioneros para que, al viejo estilo romano, nos batamos en un circo con una de sus bestias.

Da igual. Nuestro destino ha de ser la Torre de la Hechicería, accesible mediante un pasadizo que se abre a la izquierda tras avanzar un rato desde la entrada "difícil". No hay que ir muy deprisa, porque lo primero que encontraremos será un profundo precipicio, habitado en su fondo por el inevitable río bravo. El puente que facilita su acceso aparecerá al activar una esfera mágica cercana. Por cierto, procurad encender todas las velas, esferas y postes mágicos que encontréis: aunque no sirvan para nada, alegran la vista. Pasado el puente, llegaremos a la entrada de la Torre, que también se abre por el que podíamos llamar mecanismo esférico. Por las cercanías hay también un transportador que nos llevará al palacio de los Dracoids; este palacio tampoco nos interesa demasiado, salvo por el hecho de que la habitación destino tiene transportadores directos al cementerio y a la selva, lo que puede ahorrarnos un cierto tiempo.

Pero sigamos en la torre de la hechicería. Como torre que se precia, tiene sus seis pisos, que habremos de recorrer hasta la cúspide. En el segundo está el generador de magia gris, que conviene utilizar con uno de los globos oportunamente traídos del cementerio. Más arriba encontraremos los brazaletes de los muertos –Bracers of the Dead– con la extraña y poco práctica virtud de que nos permiten hablar con los muertos. Ah, quizás encontréis algún habitante hostil en la torre: suerte, y al Dracoid.

Si bien sois libres de explorar las ruinas tanto como queráis, cuando hayáis conseguido los brazeletes y un par de globos con magia gris, es buen momento para volver al cementerio, preferiblemente por la vía del transportador. De todas formas, creo que Luther se ha perdido: ¿brazaletes de los muertos?, ¿globos de cristal que abren criptas?, ¿generadores de magia? Pero si él sólo quería curar su maldición.

TERTULIAS DE LOS CEMENTERIOS

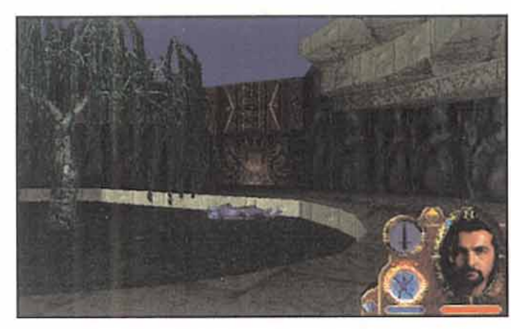
La magia gris sólo permite abrir una cripta. Pero es una cripta importante. En su interior hay una palanca que sirve para desvíar la atención de cosas más importantes y, además, abre el edificio situado enfrente hacia el Sur. Sin embargo, desde aquí, haciendo uso de una cierta violencia, se puede acceder a otra parte de las catacumbas, inexplorada, y en la que se halla el generador de magia azul.

mitad humano, descuartizó y mató al indefenso Huline y lo arrastró al interior del templo

Aprovecha para cargar hasta tres globos de tan inusual magia, y podrás abrir las dos criptas restantes del cementerio. En una de ellas, encontrarás utilidad a los brazaletes de los muertos, y trabarás amistad con un ex-sacerdote Dracoid, en su forma actual de fantasma. Por supuesto, no tiene ni idea de cómo conseguir la hoja de plata –que, no lo olvidemos, es lo que busca Luther–, pero, si le hacemos un favorcillo, nos concederá audiencia con el Emperador Dracoid, a ver si con él hay suerte. El favorcillo no es otro que buscar sus restos en las ruinas Dracoid, incinerarlos y recoger las cenizas en la urna que, al efecto, nos entrega.

La sensación de tomadura de pelo se acentúa por momentos. Vuelta a las inestables ruinas y, encima, a hacer exploración en detalle. Un recorrido por los rincones más bucólicos de los subterráneos incluirá, sin titubeos, su enorme lago subterráneo, habitado por una serpiente gigante. Vamos, que tampoco parece éste el sitio más adecuado para hacerse unos largos. Pero vayamos a lo nuestro: siguiendo la orilla de la masa acuífera llegaremos, tras mucho andar, a un pasadizo que penetra hacia la derecha. Y, en él, veremos los restos óseos del sacerdote. Si los arrastramos al fondo del corredor llegaremos a una sala civilizada, con un altar. Depositando los restos sobre el mismo, y activando las esferas cercanas, unas llamas estallarán e incinerarán los restos, tranformándolos en unas prácticas cenizas, de fácil almacén en nuestra urna.

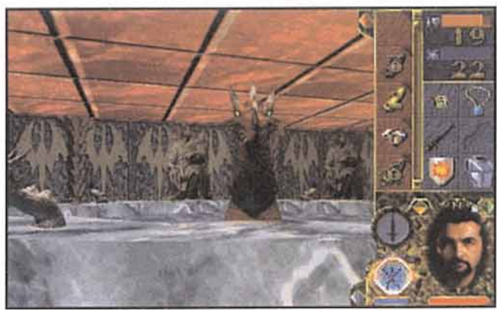
Con los macabros restos, de vuelta al cementerio y a su destinatario. Éste recibirá a Luther en medio de espectral regocijo y, como recompensa, le dará un símbolo que le permitirá llegar al mausoleo del emperador. Claro, ¿por qué trasladarle cómodamente a su presencia, si se le puede dar un símbolo que hace aparecer el edificio un poco al sur y...? En fin, no nos quejemos, y al tajo. Ahora el caprichito es que pongamos tres globos, uno de cada color, en sendos receptáculos, para que así se abra la puerta que nos lleva al "inner sanctorum" del emperador.





Muchas de las situaciones por las que tendrá que atravesar Luther le harán parecer que le están tomando el pelo.





Hay caminos que pueden llegar a resultar poco conflicivos pero, por norma, Luther debe desconfiar de ellos.

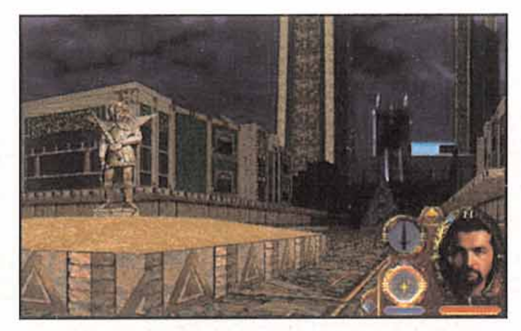
Por fin, con los ojos brillantes, nos aproximamos a nuestro objetivo que nos va a dar la hoja de plata, que le podremos llevar al jefe de los Salvaje, nos admitirán en la tribu, derrotaremos al Larkhom, encontraremos la piedra onírica y... y un jamón. Claro que el emperador nos va a dar la hoja de plata, pero hay que hacerle, cómo no, un favorcito. Con algo más de tacto que sus predecesores, el emperador Dracoid tratará de "vendernos la moto" y motivarnos sobre nuestra nueva misión: que si restituir el honor perdido, que si vengar a una raza... vamos, que quiere que volvamos a las ruinas Dracoid y llevemos allá sus restos para que pueda invocar a la estatua de Belial y obligarle a que destruya a la serpiente del lago, espíritu del mal que contaminó el esplendoroso reino Dracoid y lo llevó a la miseria actual.

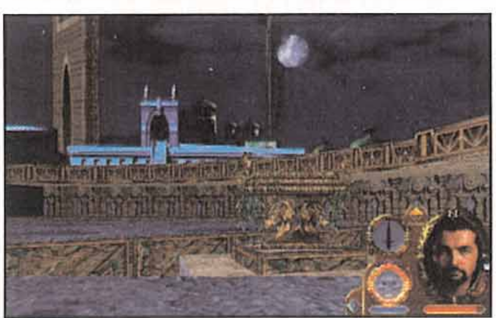
De nuevo en las ruinas Dracoid, hay una construcción situada al sur del palacio, a la otra orilla del río, y a una cierta distancia al Este. Está enfrente de la biblioteca, para más indicaciones.

En dicha edificación, a la que sólo se puede acceder desde un lateral, al estar colapsada su entrada principal, hay una estatua de Belial. Y, delante de ella, un altar. Al colocar los restos del Emperador sobre el mismo, éste se levantará e invocará a la estatua que, ni corta ni perezosa, estirará sus musculos y, con atronadores pasos, se dirigirá al altar de la competencia, donde habita la serpiente objetivo de sus órdenes. Allá hemos de seguirle, no sin cierto resquemor por las previsibles consecuencias del titánico combate.

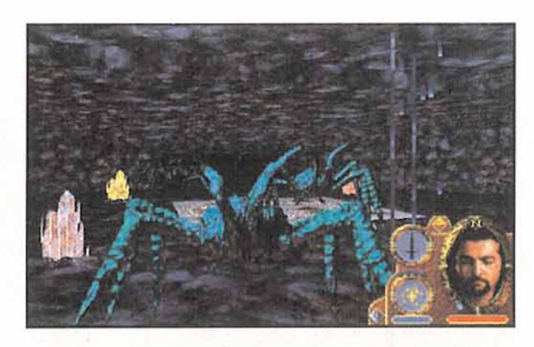
En efecto, los temores de Luther se quedarían cortos. Al tercer golpe, ya temblaban los cimientos del lago bajo el que transcurría la espectacular lucha. Consciente de su humana y, por tanto, algo débil naturaleza ante un derrumbamiento de las características del que se avecinaba, no estaría de más la búsqueda de un refugio. Dicha búsqueda habría de realizarse por vía de urgencia, como impulsaba el agua que inundaba el pasillo recién recorrido. Una alta construcción de las cercanías podría suponer un lugar seguro hasta que se calmara la situación. Por desgracia, no lo iba a ser, como Luther denotó al alcanzar el nivel del agua el tejado desde el que ufanamente contemplaba la evolución del líquido. Pero la suerte estaba de su lado, y habían aparecido unas balsas procedentes

Al colocar los restos del Emperador en el altar, éste se levantó e invocó a la estatua,





Al visitar la tribu de los Salvajes, Luther deberá tener especial cuidado. Todo el mundo debe ser susceptible de desconfiar.





Los seres arácnidos nos harán pasar más de un quebradero de cabeza, pero es realmente imprescindible enfrentarse a ellos.

de lo que otrora fueran mesas. Había que subirse a ellas como quién se agarra a un clavo ardiendo. En las cercanías de una cascada se podía divisar un pasillo de escapatoria, al que saltó, con gran ejercicio de habilidad, nuestro gran héroe.

Pero tampoco aquí estaba seguro, como constató con desmayo al comprobar el creciente nivel del agua. Sólo había un camino de salida, pasando al lado de otro pozo, y hacia arriba. Al final del camino, sólo los restos de una puerta en el suelo, y el agua subiendo con su incansable gorgoteo. Piensa, piensa... o ahógate. Ya está: Luther empujó la puerta al pozo: la utilizaría como balsa, saltando sobre ella, para llegar a... bueno, eso lo sabría cuando llegara.

FIN DE SEMANA EN LA MONTAÑA

Dondequiera que fuese, estaba esperándole Dawn para felicitarle por su éxito. Era la selva Salvaje, a las orillas del río Bane. Desde allí, Luther no pudo contener la carrera hacia el cementerio, para comprobar si el Emperador le iba a dar, de verdad de la buena, la hoja de plata de las narices. Esta vez sí, ninguna misión más le esperaba. Y todo el cementerio se pobló de la arcana planta, y Luther consiguió, además, un hechizo para su buena colección, el de "Brumas Malditas" –"Mysts of Doom"–.

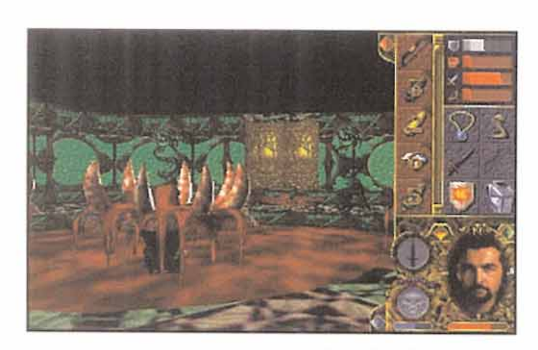
La siguiente visita obligada era la tribu de los Salvaje. Aquí fue recibido con todos los honores, y conducido a un combate ritual que le confirmaba como miembro de la tribu. Tras él, se le hizo entrega de un amuleto que le permitiría aumentar el control sobre su maldición, y de la pócima que, mezclada con la hoja de plata, derrotaría al gusano Larkhom. No olvidemos que tal bicho es el guardián de las montañas, en las que se encuentra la piedra onírica, que a su vez abre el templo, siendo éste el único sitio que Luther tiene interés por conocer realmente.

Para llegar a las montañas hay que cruzar un río, para el que no hay puente o similar. La bestia que hay en Luther seguro que encuentra recursos para construirse uno de circunstancias, que al menos se pueda cruzar como reptil. Y ya pensaremos cómo regresar a la vuelta. Y, no nos habían engañado, la mezcla de hoja de plata y pócima surte efectos inmediatos sobre el gusano gigante, dejándonos expedito el paso inmediatamente. Respiremos el límpido y fresco aire de las alturas. Y aprovechemos, que ya se observa a lo lejos a la aguafiestas de Dawn. Lo que nos cuenta no debería sorprendernos a estas alturas –en el doble sentido–: claro que no esperábamos que la piedra onírica estuviera en el suelo tirada, eso era imposible. Está en la ciudadela Roloid. No había otro sitio más peligroso por las proximidades.

El deambular de Luther, al que se recomienda no andar por las orillas de los acantilados, le llevaría a unas grutas. En su interior, le esperan los restos del que fuera su cordial perseguidor y enemigo, Kenneth, el guardián obeso. Sin rencores, se registra su cadaver para encontrar un curioso objeto, que se puede transformar en una capa de insospechados poderes. Desde estas grutas se puede cruzar el río y llegar a un pasillo de hielo, al final del cual nos esperan: a) Bacatta herido e informándonos de que los Ruloids han atrapado a Dawn; b) La Ciudadela de los Ruloids. ¿Te animas a conocerla por dentro? Lo primero que te llamará la atención son sus graciles habitantes, especie de hadas "pesadas", que tendrás bastantes dificultades para eliminar. Si es ésta tu intención, lo más recomendable es armarte con la ballesta lanzadora de fuego que habrás encontrado en el cementerio, y protegerte con la capa obtenida de Kenneth. Es muy difícil acertarles apuntándoles, por lo que es más práctico bombardearles cuando se meten en sus guaridas a recargar energía. Por lo demás, si les aciertas tres veces les das el pasaporte.

La ciudadela tiene dos niveles principales. En el de la entrada se encuentra la sala de incubación. La sugerencia es evidente: hay que cargarse todos los huevos y activar la esfera de esta sala. A continuación, sal por piernas hacia el Oeste y llegarás al ascensor que te conduce al nivel inferior y de mayor superficie. ►

que estiró los músculos y fue al altar de la competencia, donde habitaba la serpiente



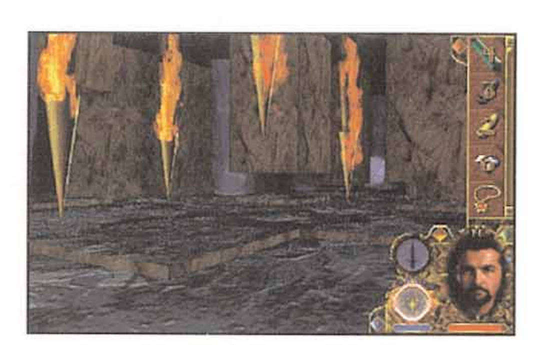


Tendremos que volver a encontrarnos con seres que ya hemos visto con antelación, pero siempre será en nuestro beneficio, ¿o no?



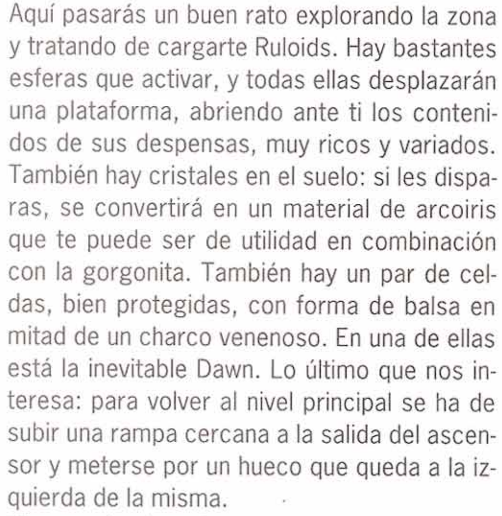


Luther tendrá que recurrir a tramas sucias y perversas, muchas veces, para poder sacar la información más apropiada.



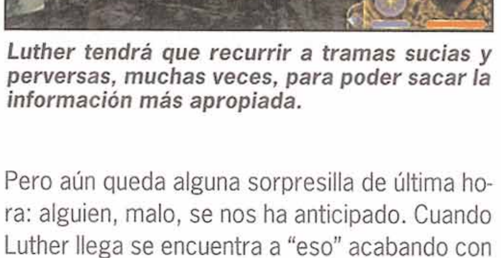


A pesar de la buena conducta de muchos de los seres con los que Luther se encontrará, no siempre tendrán intención de ayudarle.



Aquí pasarás un buen rato explorando la zona y tratando de cargarte Ruloids. Hay bastantes esferas que activar, y todas ellas desplazarán una plataforma, abriendo ante ti los contenidos de sus despensas, muy ricos y variados. También hay cristales en el suelo: si les disparas, se convertirá en un material de arcoiris que te puede ser de utilidad en combinación con la gorgonita. También hay un par de celdas, bien protegidas, con forma de balsa en mitad de un charco venenoso. En una de ellas está la inevitable Dawn. Lo último que nos interesa: para volver al nivel principal se ha de subir una rampa cercana a la salida del ascensor y meterse por un hueco que queda a la izquierda de la misma.

Si se activa la esfera de la sala incubadora, aparecen unos precarios peldaños, la subida de los cuales no se hace especialmente corta. Pero no por ello es menos necesaria. Allí nos espera un puente intermitente, que lleva a una puerta, cuya apertura depende de si está o no activada la esfera que conduce a la prisión de Dawn. Si todo va bien, nuestro Luther podrá cruzar el puente haciendo gala de su legendaria habilidad, y llegará al núcleo del poder Ruloid, sitio más idóneo para depositar la deseada piedra onírica.



Pero aún queda alguna sorpresilla de última hora: alguien, malo, se nos ha anticipado. Cuando Luther llega se encuentra a "eso" acabando con los últimos Ruloids. Por supuesto, se trata de uno de los bichos arácnidos que ya conocemos, y que no dejan de ser copias defectuosas del verdadero Belial. Esta vez Luther ha llegado a tiempo y, por muy poco, puede conseguir la piedra onírica, y rescatar a Dawn –a lo mejor ésta no es una decisión correcta–. Y, ¿qué hace la princesita? Pues nada, convocarnos en el templo Huline y escaquearse: "empieza aunque yo no haya llegado".

El camino de retorno al templo presenta alguna diversión que otra. Para el primer río, se puede utilizar como balsa improvisada uno de los fragmentos de hielo que vienen río abajo. Una vez llegues al valle, y utilizando la forma de bestia –cuya metamorfosis, por cierto, controlas gracias al amuleto que te acaba de dar Dawn–, salta y encaramate a una de las orillas. Desde aquí, y por una traicionera secuencia de peldaños, que no me atrevo a llamar escalera, conseguiremos alcanzar la cúspide. El último osbtáculo serio en la vuelta al hogar es, ya cerca de la selva Salvaje, el río para el que, en su momento, improvisamos un puente. Ahora es más fácil, si tienes confianza en la capacidad saltarina de la forma de lagarto.

AÚN QUEDA EL TEMPLO

La llegada al templo de los Huline no debería presentar mayor obstáculo para un avezadísimo Luther. Tampoco, la apertura de su portal mediante la piedra onírica. Y, claro, Dawn no da señales de vida.¿Qué nos espera dentro?

Pues, principalmente, Belial. Sí, el malo maloso. Y la Bestia Madre que está tratando de crearlo. Y muchos Beliales fallidos, muchos. Y alguna incógnita que otra. Pero se palpa la cercanía, el próximo final. Luther ya tiene controlada la mayor parte de la maldición. Y, sin embargo, parece que no se ha hecho nada.

¿Qué son esas máquinas que encontramos en el subsuelo? ¿Y esas divinidades?¿De dónde viene el incansable flujo de aracnidos? ¿Qué podemos hacer ahora?. Pero, la pregunta más importante es, sin duda: ¿continuará?

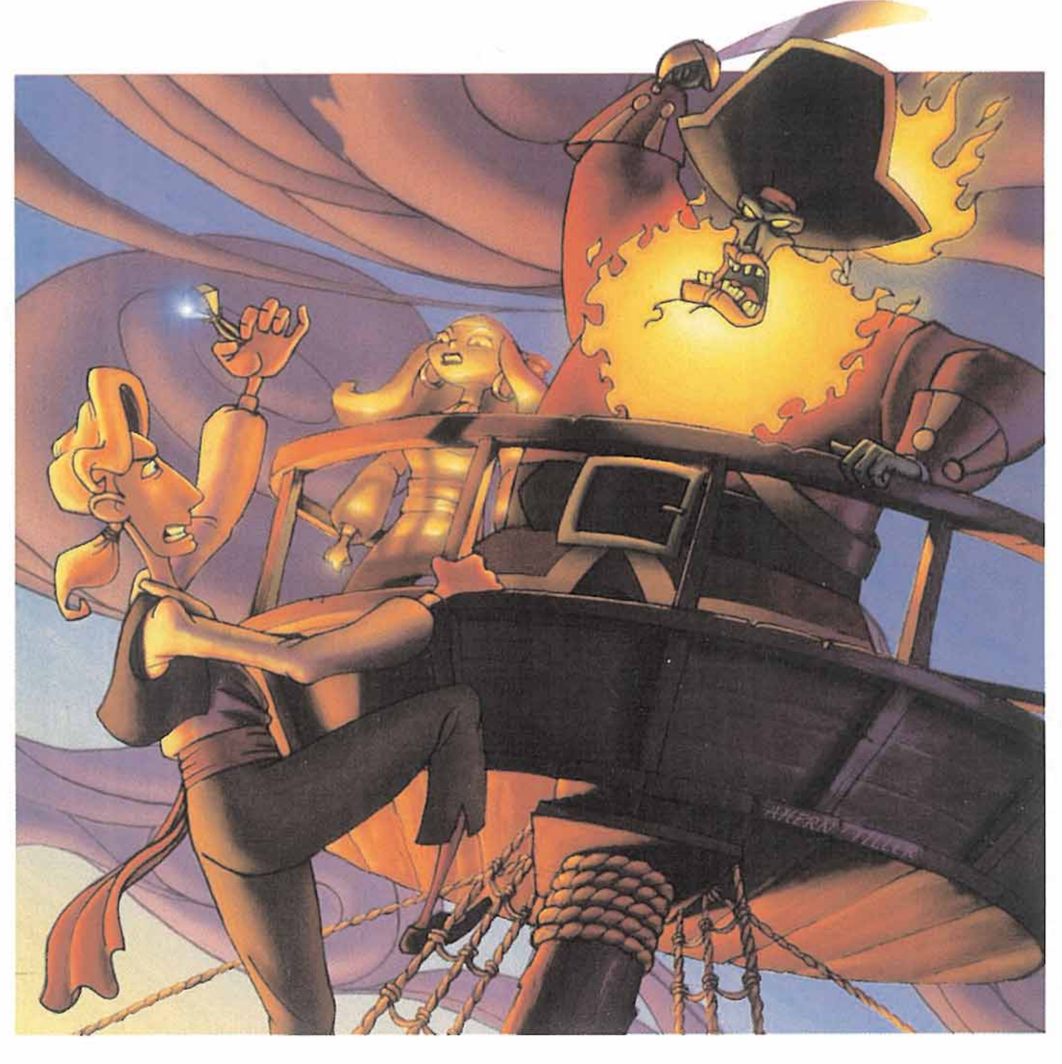
F.H.G.

La gran aventura de Luther parecía por fin haber terminado pero, ¿sería realmente así?

THE CURSE of Monkey Island

GUÍA PARA CONVERTIRSE EN UN PIRATA DE VERDAD

Me llamo Guybrush y soy un temible pirata. A continuación me dispongo a contaros cómo conseguí liberar a mi amada Elaine de su terrible encantamiento y cómo derroté al malvado pirata Le Chuck de una vez por todas.



Todo el proceso de mi éxito pude hacerlo de una manera sencilla, pero como a mí me gustan los retos, decidí ir por el camino más difícil, de ahí que en determinados momentos de mi historia aparezca la palabra MEGAMONKEY, es decir, superdifícil. Si alguien se encuentra en mi misma situación y quiere ir por la vía fácil, basta con que evite esos pasos. Vamos allá.

PRIMERA PARTE

LA DESAPARICIÓN DEL PIRATA ZOMBIE LE CHUCK

Me encontraba en un barco y a mi lado se encontraba un pequeño pirata. No muy lejos de allí había una baqueta que cogí y, acto seguido, me dispuse a hablar con mi pequeño acompañante. Charlando, y sin ninguna mala intención, debí decirle algo parecido a "eres un fracaso como pirata"; no era mi intención hacerle llorar, pero el caso es que el pobre se puso hecho una magdalena. Aprovechando que no me veía me hice con el garfio de plástico del pequeñín.

Ahora podía usar el cañón. Explicaré cómo conseguí hundir los botes piratas más detenidamente: para los dos botes más cercanos orienté el cañón verticalmente, mantuve el artefacto todo el tiempo hacia abajo y lo levanté al primer cañonazo que le pegué. Disparando de esta manera conseguí derribar los botes perfectamente. Para los dos botes que estaban más alejados, utilicé el mismo método, pero esta vez me hicieron falta siete cañonazos. Una vez que terminé, usé la flecha roja para sacar el cañón por fuera de la ventana. Usé la baqueta con el garfio de plástico para hacer un gancho –es que soy de lo más ingenioso– y luego permanecí atento a la conversación de Murray, hasta que comentó algo sobre lo desgraciado que era. Usé, entonces, el garfio con los escombros y conseguí un brazo de un esqueleto y una espada. Para divertirme un rato le puse el brazo del esqueleto a Murray y después el garfio...¡ja, ja... menuda pinta...!, pero bueno eso no es lo interesante de esta historia. Se me ocurrió utilizar la espada con la cuerda del cañón y hacerlo explotar. ¡¡Menuda explosión!! No sé cómo, pero el caso es que llegué a la habitación del tesoro. Por allí había una bolsa llena de monedas, no podía dejarlas allí, y además no eran de nadie –aunque fueran de madera–, también cogí un anillo de diamantes que me encontré, que, al parecer, tampoco era de nadie. Usando el anillo en el cristal de la portezuela conseguí elevarme hasta el agujero y salir de aquel lugar.





SEGUNDA PARTE

LA MALDICIÓN EMPEORA

Mi idea de dar el anillo a Elaine como símbolo de mi amor parece que tuvo consecuencias nefastas, puesto que cayó víctima de un encantamiento. Había que hacer algo y rápido.

Cogí la brasa que había entre los restos del barco y me encaminé por el sendero de la derecha. Decidí dirigirme a la zona del pantano para ver a la señora del Vudú e intentar hallar alguna solución para mi problema, sin demasiado éxito por el momento. Después de hablar con Murray –siempre aparecía de repente en los lugares más extraños–, entré en el barco naufragado.

Allí había algo que parecía una extraña pasta pegajosa y un alfiler. No creo que nadie los echara en falta, así que los cogí. También había una máquina de chicles, de manera que usando una de las monedas de madera conseguí hacerme con un paquete. Estiré la lengua del cocodrilo disecado, no sabía muy bien para qué me iba a servir... pero pude hablar de nuevo con la señora del Vudú. Muy cuidadosamente, le pregunté todo lo que se me ocurrió, absolutamente todo, y finalmente pude saber que lo primero que necesitaba era llegar a la Isla Blood y hacerme con un nuevo anillo, pero para ello antes debía hacerme con una tripulación, un mapa y un barco y rescatar a Elaine de los piratas en Cueva Peligro. No, si cuando yo digo que este trabajo no está bien pagado...

MEGAMONKEY: Uno de los objetos que más utilicé a lo largo de mi aventura fue un bote de pegamento que pude encontrar en los aposentos de la sacerdotisa vudú.

Bien, me puse manos a la obra y decidí que de momento lo principal y primordial en mi aventura era encontrar una tripulación. Echando un ►



Mi idea de dar el anillo a Elaine como símbolo de mi amor parece que tuvo consecuencias nefastas, puesto que cayó víctima de un encantamiento

vistazo al mapa de la zona, pensé que el sitio más apropiado para encontrar marineros sería Puerto Pollo, por aquello de la cercanía del mar y esas cosas... Así que hacia allá me encaminé. Antes compré algo de limonada, y el muy "pirata" del puesto me timó, pero en fin, son cosas de la vida. Luego me encaminé hacia la derecha y examiné las señales que había alrededor de la entrada de la Cueva Peligro. La entrada estaba cubierta de arbustos y por el momento me era imposible pasar. Cogí una mosca que encontré empotrada en la pared, un poco asqueroso la verdad, y me encaminé a la pollería.
Continuando por la derecha, paré un momentito a mirar el mapa y decidí ir al Teatro.
En su interior había una etiqueta de la Isla Blood en un viejo baúl, y le eché un vistazo. Además de la etiqueta, encontré por allí un viejo abrigo de pirata que parecía tener algo de caspa, –qué guarro el tío–; me dio un poco de asco cogerla, pero a lo mejor más adelante me era útil. Además de la caspa, en el bolsillo encontré un guante blanco que, por supuesto,





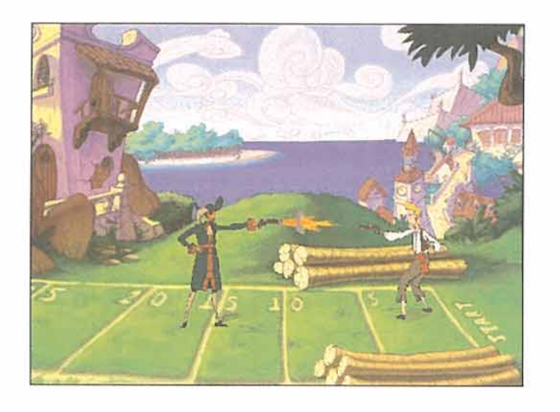
Había otro pirata muy aseadito llamado Van Helgen. Era tan pijito el tío que no se alteraba con mis insultos, así que tuve que usar mi guante blanco con él para retarle a un duelo

también tomé prestado (**MEGAMONKEY**). También había por allí una varita mágica y un sombrero de mago, eso me hizo pensar en usar la varita con el sombrero, como hacen los magos... ¡et voilà!... un libro salió del sombrero. Sería conveniente echarle un vistazo; era un "Manual del Ventrílocuo". De repente, me di cuenta de un desagradable asunto: la caspa en realidad no era caspa, ¡¡¡eran piojos!!!

ESA DICHOSA TRIPULACIÓN...

Me fui hacia la derecha, donde estaba el escenario. Allí había un actor y un pirata. A mí sobre todo me interesaba que me contara cosas sobre la Isla Blood y el actor podría ser un buen informador. Lo cierto es que no logré sacarle nada en claro. Simplemente, me remitió a que hablara con su agente, un tal Sr. Pálido que estaba en el Club de Playa. Me fui hacia la derecha y salí a la calle a través de los camerinos. Me pasé por el muelle y una vez allí fui a la Barbería de la Costa.

Necesitaba sentarme en la silla del barbero, pero el capitán Rottingham la ocupaba. Necesitaba echarle de allí. Me acorde de mis "amigos los piojos", y por allí cerca estaba el peine del barbero... los coloqué a todos encima del peine y lo demás fue coser y cantar. La silla estaba libre. Me senté para que empezara la sesión de peluquería, y entablé conversación con Haggis. Usando la manilla de debajo del asiento conseguí elevarme y coger así el pisapapeles. Gracias

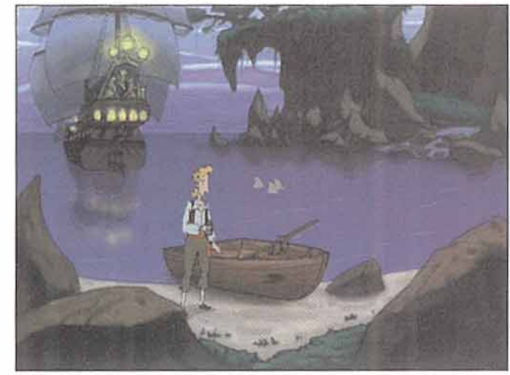


a este elemento puede distraer a Haggis, el peluquero. Cuando se fue, pude usar la manilla todas las veces que me hizo falta hasta poder conseguir las tijeras que estaban clavadas en el techo. Cuando conseguí todo lo que quería me fui a hablar con los piratas.
A Bill el Degollador le pregunté si era verdad que seguía ejerciendo de pirata. Le quité su caramelo de la boca golpeándole dos veces por la espalda. La verdad, así contado parece una salvajada, pero sólo fueron dos golpecitos de nada...
Había otro pirata muy aseadito llamado Van Helgen. Era tan pijito el tío que no se alteraba con mis insultos, así que tuve que usar mi guante blanco con él para retarle a un duelo. Una vez que me encontré en el campo de batalla, me acerqué a las cajas que estaban en el centro, y cuando me dio a elegir arma, elegí el banjo que estaba debajo de las pistolas. Anotando la ultima nota de cada una de las estrofas que tocaba él y repitiéndolas yo, le mantuve a raya, pero de repente se puso demasiado furioso y empezó a hacer cosas raras con el banjo. Cosas que yo era incapaz de repetir. Fue entonces cuando consideré que había llegado el momento: saqué mi pistola y le disparé... al banjo, claro, o ¿qué pensábais?; de esta manera conseguí ganarle doblemente; le gané en el duelo y le gané como miembro de mi tripulación.



... Y EL DICHOSO DIENTE

Después de mi victoria, me dirigí a Cueva Peligro. Se me ocurrió usar las tijeras en una flor muy extraña que había por allí, y luego las usé con los matorrales. Por lo visto la dichosa flor era venenosa o algo así, ¡vaya desastre! Pero lo peor todavía no había pasado; me encontraba dentro de una serpiente de cascabel, ¡¡qué asco!! Tenía que salir de allí, pero antes cogí todo lo que me encontré en aquel asqueroso estómago. Una de las cosas que conseguí fue una especie de jarabe o sirope; lo usé con la flor, conseguí algo que no parecía precisamente un manjar, así que probé a dárselo a la serpiente... y "salí de Monkey para meterme en Monkeylón". El ofidio me expulsó por las náuseas del mejunje, pero me encontré metido hasta el cuello en unas arenas movedizas. Conseguí aferrarme a unas cañas y a una espina que estaban cerca, usé la caña con la espina y me construí una cerbatana –pero qué ingenioso soy, madre–. También se me ocurrió usar uno de los globos de helio que llevaba encima



con el pisapapeles y usando el icono del loro en el globo conseguí darle aire y alejarle unos cuantos metros. Apuntando con la cerbatana en el globo de helio, conseguí salir de las arenas movedizas gracias a la liana.

Después de esta aventura, me encontré de nuevo en Cueva Peligro. Allí había una barca de remos a la que estuve echando un vistazo, pero tenía algunos agujeritos que debería arreglar, aunque por el momento no podía hacer nada, así que me dirigí a Puerto Pollo. Mirando el inventario, me encontré con una reserva de mesa para el restaurante del puerto. Enseñando la reserva en la puerta del restaurante no tuve ningún problema para campear por allí a mis anchas. Charlé un rato con Blondebear, el metre –si es que se le puede llamar así–. Fue entonces cuando me di cuenta de su diente de oro, y de que ese oro sería suficiente para convencer a Bill para que me acompañara en mi aventura. Decidí hacerle un poco la pelota, y le ofrecí el asqueroso engrudo que conseguí de la boca de uno de los piratas. No contento, el tiparraco me pidió un chicle. Con el alfiler que tenía guardado, exploté uno de los globos de chicle que hizo. Su diente se quedó pegado en el globo y yo lo cogí inmediatamente, fue emocionante... y un poco asqueroso. Pensé que si intentaba salir con el diente encima, Blondebear me registraría y lo encontraría, por lo que sería mejor pensar en alguna manera de sacarlo de allí sin llevarlo encima.

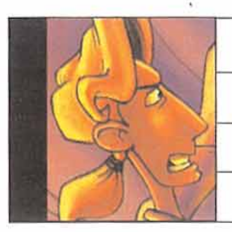
MEGAMONKEY: primero mastiqué uno de mis chicles hasta que tuve un chicle a medio mascar. A continuación le pegué el diente de oro y luego me tragué un poco de helio. Mastiqué toda la mezcla. De esta manera conseguí sacar flotando por la ventana el diente de oro. Antes de irme tomé prestada una galleta, un cuchillo de pan, y una tartera. La verdad es que con todo el trajín me había entrado un poco de hambre, así que decidí comerme la galleta. Pero, ¡¡qué horror!! Me encontré un gusano dentro.

MEGAMONKEY: Sobre una de las mesas había un enorme pollo y mis gusanos tenían un hambre voraz. Dicho y hecho; los deposité sobre la jugosa carne y en cuestión de segundos dejaron un brillante esqueleto. Entre las costillas del animal encontré un carnet de un club de playa.

Sentado en una de las mesas había un esqueleto que estaba dormido o... muerto, bueno qué más da eso ahora, el caso es que le di un empujoncito y pude coger un gran cuchillo que tenía clavado en la espalda. Por último, salí fuera y utilicé la tartera con el barro bajo la cañería. Ahora ya tenía el diente.

Pero antes de ir corriendo a enseñarle el diente a Bill, me dirigí hacia el arco que había al lado derecho de la ciudad. Había llegado el momento del lanzamiento de cáber, pero la fuerza sólo no sería suficiente.

MEGAMONKEY: Me dirigí al montículo y con el cuchillo del pan aserré el burro que sostenía ►



Sobre una de las mesas había un enorme pollo y mis gusanos tenían un hambre voraz. Los deposité sobre la jugosa carne y en cuestión de segundos dejaron un brillante esqueleto

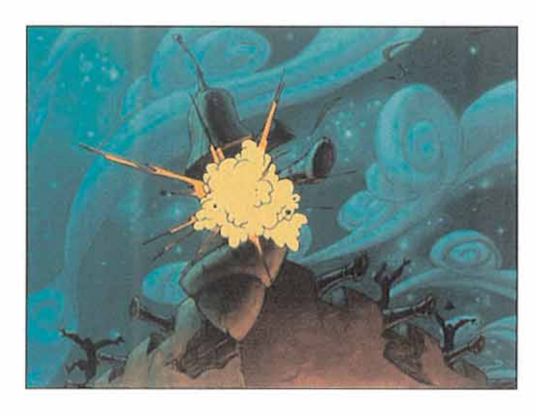


el barril de grog, éste cayó por el suelo y fue dejando un reguero de líquido inflamable. Tan sólo quedaba utilizar la brasa en el reguero de grog. Aquello pegó una explosión enorme, y yo conseguí mis arboles de caucho para el enfrentamiento de caber.

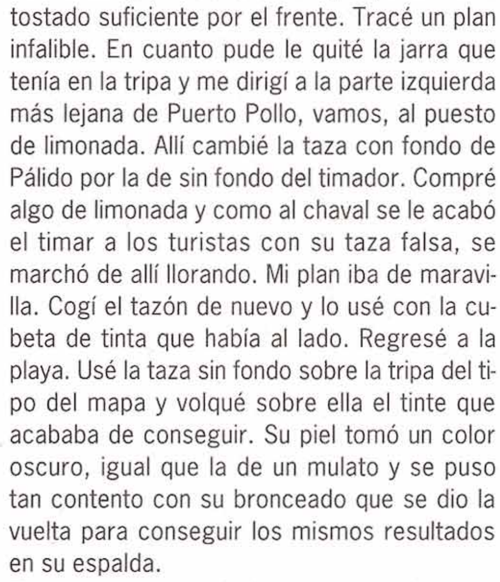
Me largué de allí pero antes de ir a la barbería a enseñarle el diente a Bill, usé el cuchillo del pan con el árbol de caucho y conseguí un tapón de caucho para reparar mi barco. Luego fui corriendo a la barbería y le enseñe el diente a Bill, también hable con Haggis y estaba de acuerdo en intentar lazar el cáber. Ganarle fue muy sencillo. Ya había conseguido a mi tripulación, al completo.

EN BUSCA DEL MAPA

Bien el siguiente paso sería encontrar el mapa. Me encaminé hacia la playa, pero el chico que estaba en la puerta del club no me dejaba entrar hasta que le enseñé mi carnet de socio. En la playa, la arena estaba demasiado caliente. Me fui de nuevo al club. Una vez allí cogí



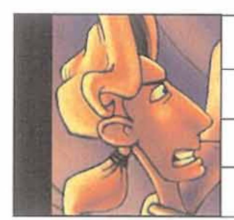
tres toallas, una tras otra, las usé con el cubo de hielo. Regresé a la playa, usé las toallas en la arena caliente tres veces hasta conseguir formar un camino –vamos, ni el Equipo A–. Al final me encontré con un señor tomado el sol que resultó ser Pálido. Estuvimos hablando sobre la Isla Blood, y de repente me di cuenta de que tenía un mapa tatuado en la espalda –qué tipo tan raro–. La única manera de poder verlo era haciendo que se diese la vuelta pero para



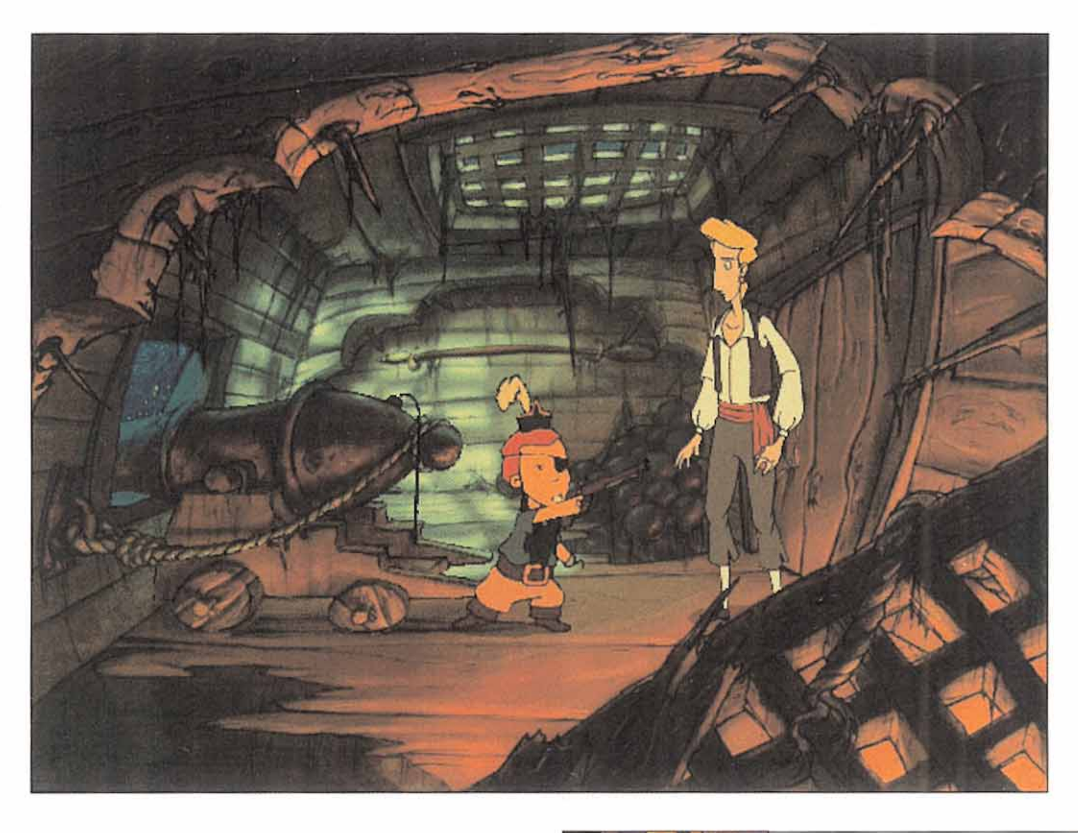
eso tenía que hacerle creer que ya se había tostado suficiente por el frente. Tracé un plan infalible. En cuanto pude le quité la jarra que tenía en la tripa y me dirigí a la parte izquierda más lejana de Puerto Pollo, vamos, al puesto de limonada. Allí cambié la taza con fondo de Pálido por la de sin fondo del timador. Compré algo de limonada y como al chaval se le acabó el timar a los turistas con su taza falsa, se marchó de allí llorando. Mi plan iba de maravilla. Cogí el tazón de nuevo y lo usé con la cubeta de tinta que había al lado. Regresé a la playa. Usé la taza sin fondo sobre la tripa del tipo del mapa y volqué sobre ella el tinte que acababa de conseguir. Su piel tomó un color oscuro, igual que la de un mulato y se puso tan contento con su bronceado que se dio la vuelta para conseguir los mismos resultados en su espalda.

El mapa quedaba a la vista, pero era demasiado complejo para que yo pudiera memorizarlo. Lo ideal hubiera sido hacerle un "peeling" –si hay que saber de todo en esta vida...–, pero no tenía aceite a mano. Volví a Cabaña, y tal y como esperaba el chaval no tenía la más mínima intención de darme un poco de aceite, por lo que tuve que "persuadirle". Usé la toalla con la cubeta de hielos, y con la toalla húmeda encerré al chico de Cabaña en el ropero. Cogí corriendo el aceite y volví a la playa. Eché el aceite sobre la espalda y su piel se empezó a churruscar de tal manera que los pellejos se separaron de su epidermis y así conseguí el mapa. Ya sé, ya sé, un poco salvaje, pero era la única manera.

MEGAMONKEY: El barco, ahora sólo necesitaba mi barco. Llegué a Cueva Peligro, combinando el pegamento con el tapón de resina, conseguí tapar el agujero que había en el fondo de la embarcación. Con el bote reparado me dirigí al barco pirata, y trepé hasta la cubierta. Antes de nada usé mi cuchillo de cortar pan con el tablón. La tropa de simios que comandaban el barco no me dio una agradable bienvenida, no querían negociar conmigo y directamente me llenaron de alquitrán y de plumas... Desde allí me fui directamente al restaurante y, no os lo vais a creer, me metieron en una cazuela, me echaron salsa por encima, y además me llevaron a las dependencias del pirata Fossey en una bandeja de plata –al parecer iba a ser su cena–. Cuando Fossey terminó de hablar, usé el libro de ventriloquia sobre el mono y le di unas órdenes diciendo que abandonara el barco. ¡¡Ja, Ja!! Fossey salió



Su piel tomó un color oscuro, igual que la de un mulato, y se puso tan contento con su bronceado que se dio la vuelta para conseguir los mismos resultados en su espalda



Cuanto más luchaba, más frases se acumulaban en mi inventario y más sencillo me resultaba derrotar a los malhechores. Claro, que a medida que iba cobrando habilidades con mi lengua, mis rivales también subían de rango y me complicaban sobremanera mis ofensas. Tampoco quiero olvidar que antes del duelo dialéctico había un enfrentamiento a cañonazos necesario y fundamental para abordar el barco y que cada barco tenía una estructura más fuerte que la anterior. Entonces, si mi objetivo era abordar el barco del capitán Rottingham, debía tener unos potentes cañones capaces de hacer daño. ¿Cómo? Bien, después de cada combate ganado, conseguía una buena cifra de dinero. Si con ese dinerito acudía al ex-puesto de limonada, podría conseguir armamento.
Dicho esto, traté de terminar esta parte lo más rápidamente posible. Después de varias intentonas, observé que la mejor manera de atacar la flota pirata era colocarme el mayor número de veces posible en sentido perpendicular al barco contrario con mis cañones apuntando de frente o de espaldas, eso daba igual, el caso



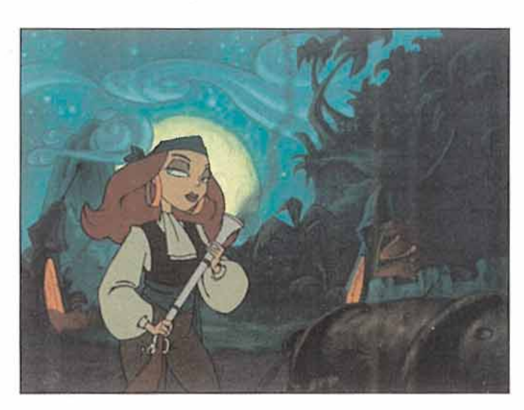
Lo que más me llamó la atención fue saber que el anillo que necesitaba para hacer despertar a Elaine de su maldición estaba en la cripta de los Sopabuena

disparado, ahora el barco era mío, solo mío. También cogí un poco de aceite de pollo.
Encontré un mapa en el barco que me indicaba cómo usar las luces del teatro. Regresé al teatro y me encaminé a la parte derecha del escenario. Subí las escaleras y seguí las indicaciones del mapa, y no os desvelare este pequeño jeroglífico, pero os aclararé que las distintas posiciones de los botones están directamente relacionadas con los puntos cardinales que figuran en el mapa; es decir, nordeste equivale al botón superior derecho y así sucesivamente. En fin, una vez que resolví el misterio, apareció una "X" en un punto del escenario. Bajé, debía encontrar alguna manera de echar al actor que estaba allí. Usando la grasa de pollo con las balas del cañón le hice "salir de escena" víctima de su propio ridículo. Entonces me puse a cavar encima de la "X" y... allí estaba mi bella Elaine. Lista para partir en mi nuevo barco.

TERCERA PARTE

TRES VELAS AL VIENTO

La manera en que conseguí la victoria la contaré sin daros demasiados detalles. Debo guardarme algunos –o muchos– ases en la manga, si quiero seguir siendo el mayor pirata cibernético de todos los tiempos.
Yo estaba surcando los mares y los barcos piratas intentaban abordarme. El modo en que conseguí derrotar a los barcos adversarios fue usando insultos que rimaban con las frases que me soltaban los marineros. Para aquellos que ya me conocen de otras aventuras es algo muy similar a lo que me sucedía con los piratas del sendero de mi primera aventura. El objetivo era ir acumulando experiencia en forma de insultos.



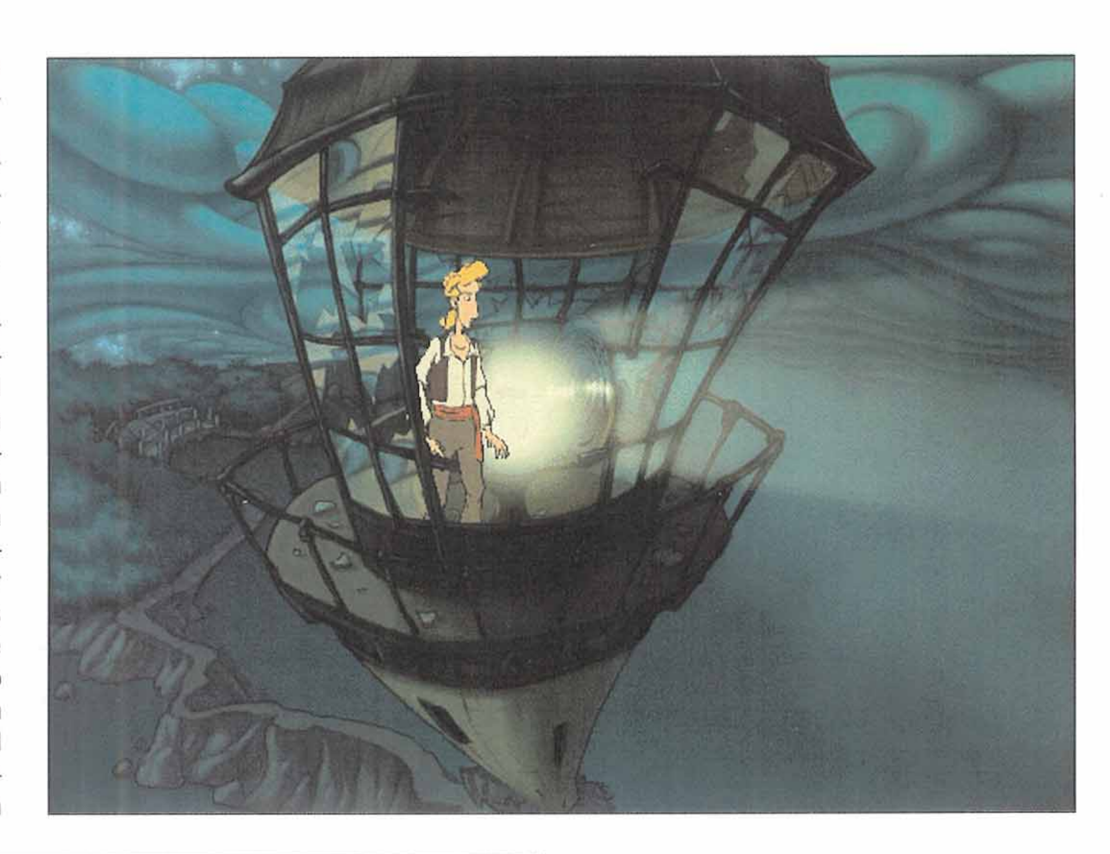
era atacar. Finalmente me encontré frente a frente con el capitán R. y comenzó la ristra de insultos... ¡y menudos insultos!... lo siento chicos pero me siento moralmente incapaz de repetir esa sarta de barbaridades, todavía hoy me producen pesadillas... deberéis intentarlo vosotros mismos.
Después de este duro enfrentamiento, conseguí vencer al pirata y me encaminé con mi tripulación a la Isla Blood.

CUARTA PARTE

EL CAMARERO, LOS LADRONES, SU TÍA Y SU AMANTE

Una vez en la isla Blood, me encontré una botella en la arena. Estuve examinándola; parecía una especie de crema, así que le quité el tapón de corcho esperando que me sirviera para algo. Intenté usar la crema, pero algo fallaba. Hablé un par de veces con Haggis sobre ►

el susodicho potingue y, parece que a él se le quitó el alquitrán con ella, pero se negó a entregármela si no le ofrecía algo a cambio.
Decidí encaminarme hacia el hotel, era un edificio muy grande sobre la colina. Adentrándome en el patio pude ver la olla, la barbacoa y una valla, eché un vistazo a todo. No puedo evitarlo, soy muy curioso.
Nada más que ver por allí. Entré en el restaurante. El dueño tenía una resaca para recordar, o mejor dicho, para no recordar nada. El restaurante tenía otra puerta detrás. Allí había un enorme trozo de queso, aunque de momento no lo toqué, pero en la nevera había unos imanes que sí cogí. Por allí andaba una echadora de cartas a la que pedí que me leyese la buenaventura –estaba tan intrigado por mi futuro...–. La vieja bruja soltó cinco cartas (**MEGAMONKEY**) sobre la mesa, me dijo que yo era un demonio, ¡os lo podéis creer! Y no quiso seguir leyéndome el futuro. En venganza le quit... tomé prestadas las cartas. Regresé al bar, estaba indignado. Encontré un libro de recetas y lo volví a coger prestado. Y también un cojín; realmente allí no lo necesitaban para nada, pero nunca se sabe...

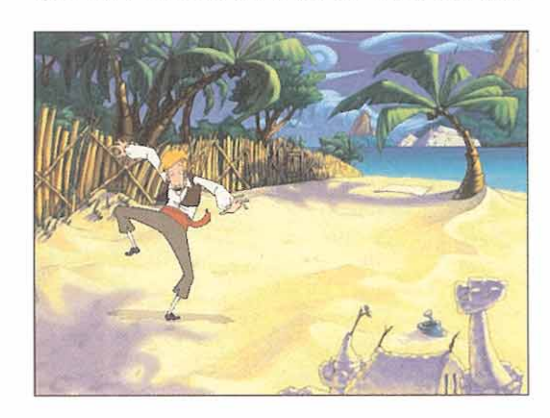




Volví al bar del hotel y repetí la misma operación que en mi primera muerte: le pedí al barman una copita y lo mezclé con el anti resaca, y pasó lo que tenía que pasar, ¡¡morí!!

¿ALGO PARA LA RESACA?

Charlando con el camarero me comentó que necesitaba algo para la resaca, y pensando, pensando me acorde del libro de recetas. En las paginas 8 y 9 encontré un remedio "rico, rico" para la resaca. Los ingredientes necesarios eran: un huevo, pimienta y el pelo de un perro que me hubiera mordido.
Lo único que se me ocurrió fue irme hacia el cementerio. Me dirigí a la parte más lejana del mismo. Por allí había una maza y un cincel. También encontré un perro al que le di la galleta llena de gusanos del restaurante de Plunder (**MEGAMONKEY**) con el fin de conseguir uno de sus mugrientos pelos. Ya estaba harto de estar en un sitio así, me parecía mucho más agradable la playa, y para allí me fui.
Fui hacia la parte derecha; conseguir el huevo no me llevó mucho tiempo: primero usé el cojín en las rocas, y después la maza sobre los árboles de resina, y el huevo cayó como una pluma.
Ya tenía dos de tres, pero antes de ir a por la pimienta me encaminé hacia un faro cercano y dentro me encontré con que la maquinaria no estaba en muy buen estado. A continuación fui directo hacia el molino para hacerme por fin con la pimienta.
Cerca del volcán había unas luces. Cuando llegué allí encontré un trozo de tofú, una taza medidora y una barrena que estaba debajo de la taza. Continuando por la derecha subiendo hacia el volcán, me encontré con un personaje: Caralimón. Por lo visto estaban esperando a un invitado que iba a realizar un sacrificio a su dios, que además presentaba cierta intolerancia a la lactosa –en ese momento yo tampoco comprendí nada–. Decidí largarme de allí al pueblo. El pobre camarero seguiría con su resaca. Pero antes de darle su remedio, me fui a la parte de atrás del bar y usando el cincel con la rueda de queso conseguí queso de Nachos.



LA CRIPTA DE LOS SOPABUENA

Le di todos los ingredientes de la receta al camarero, y entonces por fin decidió hablar conmigo. Me contó cosas interesantes. Lo que más me llamó la atención fue saber que el anillo que necesitaba para hacer despertar a Elaine de su maldición estaba en la cripta de los Sopabuena, con su tía, y que el diamante estaba en la isla Skull, en manos de unos temibles contrabandistas y que para llegar hasta allí necesitaba un servicio de ferry que no funcionaba desde hacía años. Mientras hablaba con el camarero, descendiente de los Sopabuena, se me antojó algo de beber, pero era imprescindible que el refresco tuviera una de esas graciosas sombrillitas (**MEGAMONKEY**). Una vez que me lo sirvió, me lo bebí y me guardé



el vaso con la sombrilla, que es más correcto que llamarla sombrillita, debido al tamaño. También cogí el tarro de las propinas que estaba vacío, y no me extraña, porque menudo servicio. Después, subí las escaleras. Abrí la primera puerta y examiné la portilla. Había un clavo en la pared y lo golpeé con la maza. Tras recogerlo del suelo, me largué de allí. También me hice con el retrato. Entonces intenté abrir la puerta derecha y no pude, finalmente acabé volviendo al bar. Se me había ocurrido algo y necesitaba el espejo del bar, pero estaba seguro que Sopabuena no iba a dejar que me lo llevara por la cara. Tracé el plan. **MEGAMONKEY:** Usé las tijeras con el retrato, entonces rápidamente cogí el espejo del camarero y puse la foto del retrato en el marco donde antes había estado el espejo. Como la foto era parecida a la cara del camarero, éste no notó la diferencia. Me largué lo antes posible del bar por si acaso...
Usando la sombrilla en las aspas del molino (**MEGAMONKEY**), conseguí llegar hasta el piso



de arriba donde había un barril que estaba lleno de agua azucarada. Se me ocurrió llenar el tarro vacío de las propinas que llevaba en mi inventario con el agua azucarada. Me fui del molino por la derecha otra vez hacia el pueblo. Me apetecía asistir a la famosa ceremonia que me había comentado Caralimón, pero lo mejor era pasar desapercibido, así que cogí el trozo de tofú y usé el cincel en él para darle forma



Usé el diamante recién recuperado con el anillo de la cripta y lo coloqué con toda delicadeza en el elegante dedo de Elaine. Se acabó la maldición

de máscara. Posteriormente me apliqué el inventó en la cara. De esta guisa me decidí a hablar con Caralimón, quien me hizo de ujier hasta el precipicio que había encima del volcán. Cuando la ceremonia terminó, usé el queso de los nachos sobre la lava.
Regresé a la barbacoa del hotel, y usé lo que quedaba del queso de los nachos con la cacerola. Cogí la cacerola y la lleve a la zona donde estaban los restos del naufragio, y Haggis, viendo semejante manjar, no pudo negarse a entregarme la loción como compensación. Usé la taza de medir que llevaba con el agua del mar y me fui hacia la zona donde se encontraba Eleine. Allí usé la crema con el anillo de Elaine, empujándolo conseguí quitárselo. Bien, ahora debería hacerme con algunas luciérnagas. Hice algunos agujeros en la tapa del bote de agua azucarada con ayuda de la barrena que había conseguido de Caralimón. De esta manera conseguí que las luciérnagas se introdujeran en el bote, ¡¡me había construido una linterna!!
Pensé entonces en irme hacia el faro y reponer todo lo que no funcionaba. **MEGAMONKEY:** Puse mi linterna particular sobre la linterna del faro, y el espejo en el lugar del que estaba roto. Fue así como hice que el servicio de ferry volviera a la normalidad.
Bajé a la playa y hablé con el barquero, intenté convencerle de que me llevara a la isla Skull, pero el galés no quería llevarme hasta que no le diera una brújula con la que orientarse por la niebla. Entonces decidí fabricarle una; tenía lo necesario: junté los imanes de la nevera con el alfiler, el alfiler con el corcho de la playa del naufragio, y el corcho con la taza medidora llena de agua salada.¡¡Ya lo tenía!! Se lo entregué al barquero, pero realmente no quería irme todavía, así que le dije al barquero que me esperara hasta que estuviera dispuesto para zarpar.

ASQUEROSO SABOR DE LA MUERTE...

Fui al cementerio y bajé hasta una especie de puerta con una grieta y miré por ella, estuve chillando para ver si me oía alguien. Mort, el enterrador, me dijo que la única manera de entrar en la cripta era estar muerto, pues si que... Bueno algo tendría que hacer, así que me encaminé al bar del hotel. Pedí algo de beber, usando el cincel con el remedio anti-resaca conseguí abrirlo y echar este líquido en mi bebida. Me tragué aquella cosa, empecé a marearme, a sentirme mal y me encontré como muerto. Tan real debió parecer, que cuando ►

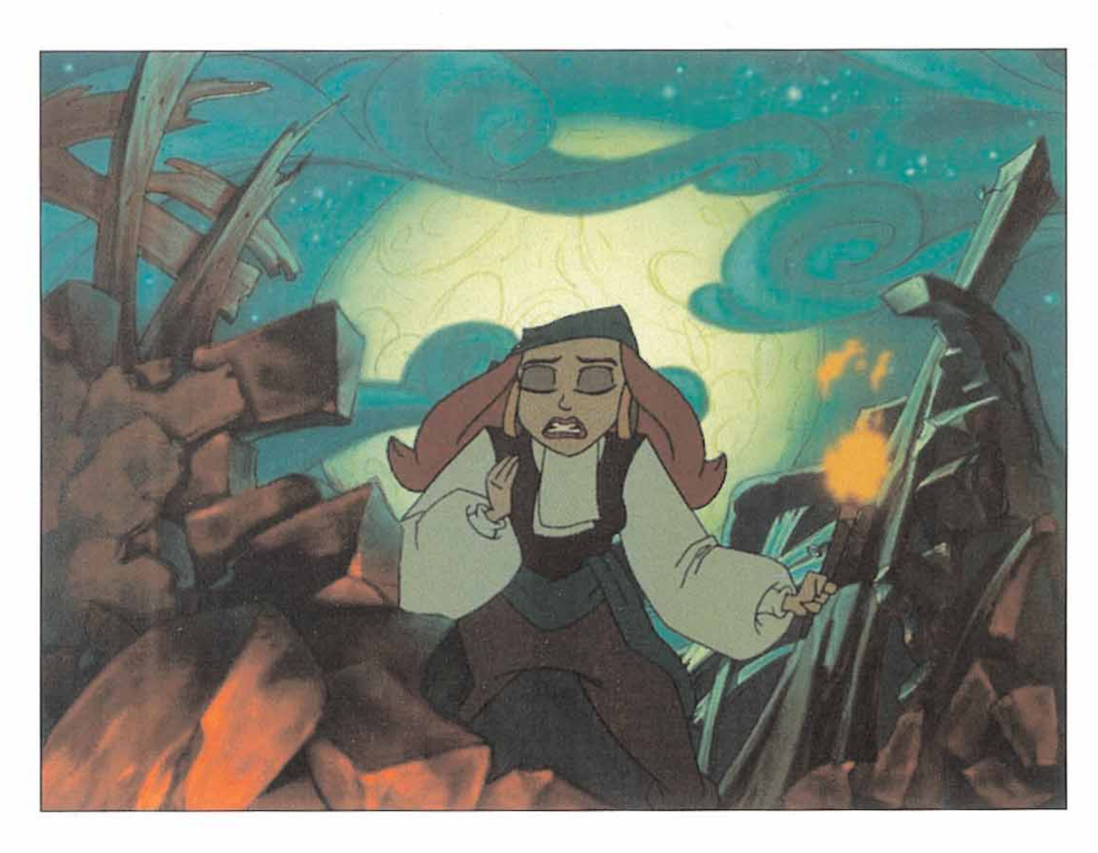
me desperté, estaba metido en un ataúd, pero por desgracia no era la cripta de los Sopabuena sino una sencilla tumba para el populacho. Usé el cincel para abrir la caja y aproveché para llevarme los clavos que cerraban la tapa. También usé el cincel en el ataúd del centro y liberé a mi viejo amigo Stan de su claustrofóbico cautiverio. Después de hablar con él descubrí que ahora se dedicaba al "excitante" mundo de los seguros de vida. Además, me dio su tarjeta de visita. Después salí disparado de allí, hacia el hotel.

Subí las escaleras, la puerta derecha no se abría del todo bien. **MEGAMONKEY:** Utilicé la tarjeta de visita de Stan para abrirla. En la habitación había una cama y un libro, pero cada vez que intentaba cogerlo la cama se subía. Tuve que usar todos los clavos que tenía para conseguir que la cama no se moviera. Me hice con el libro familiar de los Sopabuena. Saliendo de allí, usé el portarretratos en la puerta izquierda, después me metí para adentro y miré a través de la portilla de tal manera que mi cara era la que rodeaba el portarretratos familiar. Esto le hizo dudar al camarero sobre mi origen pero, aún así, debía comprobar de alguna manera que tenía toda la apariencia de un Sopabuena así que bajé a charlar con el barman. Este buen señor me explicó que tras mi supuesto fallecimiento no había sido enterrado en el panteón de los Sopabuena porque no era un miembro de dicha familia. Afortunadamente, el libro de los Sopabuena y mi aparición en su portarretratos me sirvió para convencerle que ciertamente era uno de la estirpe. ¡Hecho!

De vuelta al cementerio. Allí entré a la casa de seguros de Stan –no había perdido el tiempo–, me hice un seguro de vida y le pagué con el diente de oro.

Volví al bar del hotel y repetí la misma operación que en mi primera muerte, le pedí al barman una copita y lo mezclé con el anti-resaca, y pasó lo que tenía que pasar, me ¡¡morí!!

Estaba en la cripta por fin. Me dirigí hacia la izquierda y me encontré con un fantasma, hablando con ella me enteré de muchas cosas, parece ser que Le Chuck la dejó plantada en el altar y una maldición la hacía permanecer vagando por la cripta hasta que su verdadero amor accediera a casarse con ella. Me fui hacia la derecha y cogí la palanca del féretro. Y de repente, Murray otra vez, no podéis imaginar, lo cogí. Mirando a través de la grieta, pude hablar con Mort, pero nada, por más que lo intenté no le convencí de que me había enterrado vivo. Tendría que salir de allí de alguna manera y qué mejor que dándole un susto fantasmagórico... **MEGAMONKEY:** Cogí el pegamento de mi inventario y lo usé con el brazo del esqueleto, y después utilicé el brazo del esqueleto para coger la linterna. Luego puse a Murray en la grieta de la cripta y puse la linterna junto a Murray y así conseguí salir de aquel lugar tan deprimente.

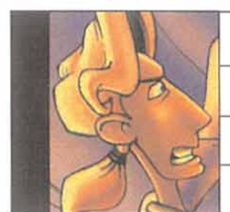




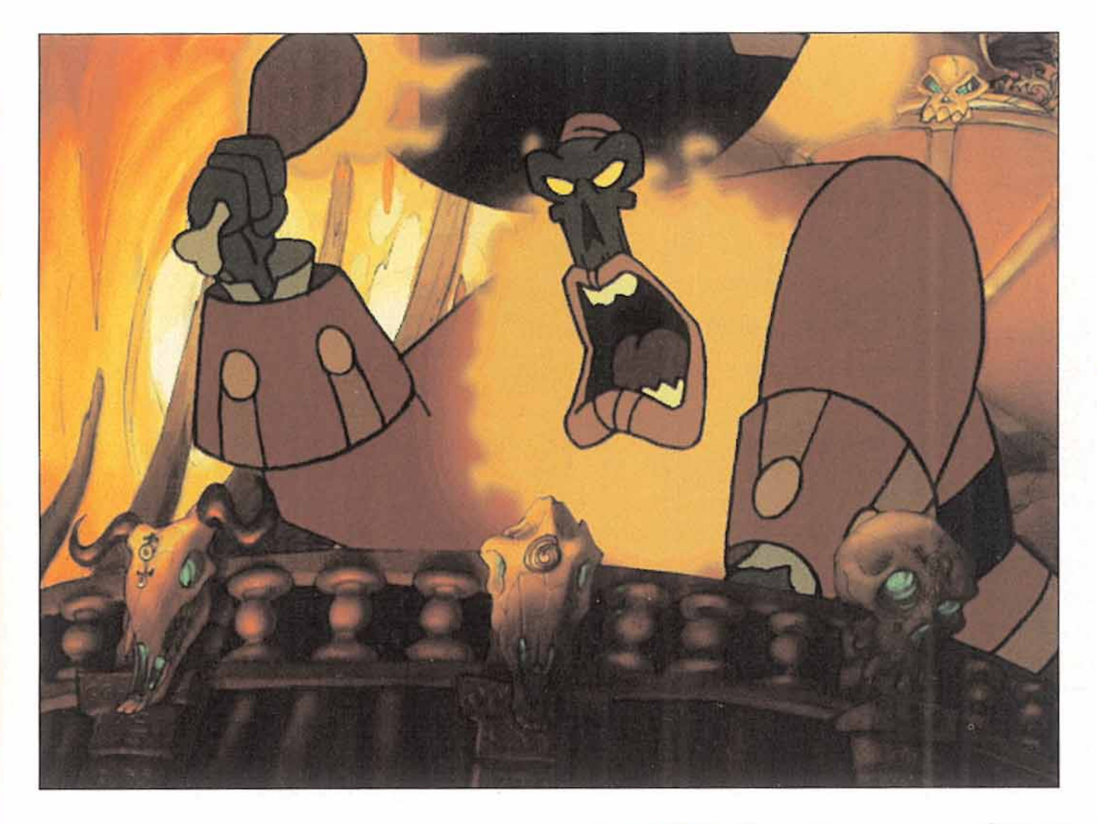
... Y EL DULCE SABOR DE LA VIDA

Volví al hotel, y cogí el certificado de defunción de la parte trasera. Subí a la parte de arriba y en la habitación de la derecha utilicé la palanca en las tablas, parece que había un pasadizo que conducía al cementerio, entonces volví a usar la palanca con la cama y catapulté al esqueleto hacia el pasadizo, en dirección al cementerio, para que se encontrara con su amada. Después de todo esto, me volví a encontrar en la cripta, cogí el anillo y me largué sin perder más tiempo. Además, entregándole a Stan el certificado de defunción conseguí que me diera un montón de dinero.

Había llegado el momento de volver a la playa y pedirle al barquero que me llevara a la Isla Skull. Cuando llegamos me dirigí hacia el acantilado. Tuve que tener mucho cuidado debido a lo escarpado de los riscos. Algo tenía que hacer. Mientras caía se me ocurrió utilizar la sombrilla y planear, así caí sin ningún problema. Abajo me encontré con el contrabandista, le hice ver que tenía mucho dinero, así que me



Cuanto más luchaba, más frases se acumulaban en mi inventario y más sencillo me resultaba derrotar a los malhechores, así que ya conocía una forma sabia de luchar

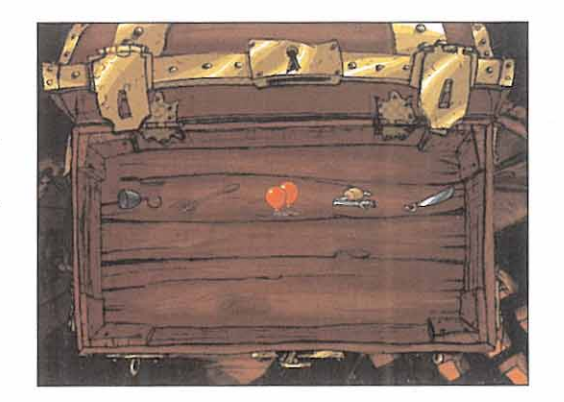


invitó a jugar al póker. Mi mano fue malísima, pero con un pequeño truquillo lo solucione: cambié las cartas del póker por las del tarot, y obviamente gané la mano y recuperé el diamante de los Sopabuena.
Sin más pérdida de tiempo, volví a la isla Blood, exactamente al claro donde se encontraba mi áurea Elaine. Usé el diamante recién recuperado con el anillo de la cripta y lo coloqué con toda delicadeza en el elegante dedo de Elaine. Se acabó la maldición.

QUINTA PARTE

EL BESO DEL MONO ARAÑA

Lo siguiente que recuerdo fue que me encontraba en un macabro parque de atracciones, propiedad de los piratas zombies made in Le Chuck, hechizado por una nueva maldición de ya sabéis quien. Esta vez me había devuelto a mi más tierna infancia, que, por cierto, no recuerdo con demasiado agrado. El problema era que Le Chuck había entrado en una atracción de esas que necesitas tener una estatura mínima y yo, DEBIDO AL HECHIZO, no la tenía. Lo único que se me ocurrió fue hablar con Dinghy y obtener un ancla que había por allí. **MEGAMONKEY:** Puse mi ancla en el molde que tenía en el inventario y después la crema con el molde. Dejé mi merengue particular en el montón de merengues, entonces le pedí al hombre rata que hiciera disparar el cañón sobre el mimo, pero con la munición pesada. El resto fue sencillo, aunque un poco doloroso, pero el caso es que tenía merengue, que es lo mismo que huevo, y que era el primer ingrediente necesario para curar mi maldición.
Ahora tenía que conseguir el pelo del perro. Tuve que empujar A Dinghy seis veces hasta conseguir que me mordiera y conseguir su pelo. Sólo me faltaba la pimienta. Para ello me dirigí al puesto de los conos helados y cogí el molinillo de la pimienta, le pedí al dependiente un cucurucho. Mezclé todos los ingredientes –huevo, pimienta y pelos–, tenía una pinta asquerosa, pero me lo tomé. Todo por Elaine.



SEXTA PARTE

GUYBRUSH ATACA DE NUEVO

Por fin estaba en el interior de la atracción. Me encontraba dando vueltas alrededor de un circuito en un coche mecánico, y no podía perder mucho tiempo. En cada uno de los escenarios de la atracción tenía que bajarme y recoger algún objeto. Pero lo contaré con más detalle: del primer decorado cogí la cuerda y volví a saltar al primer coche-vagón que vi. Al pasar por la segunda flecha volví a saltar y cogí el barril de ron para regresar de nuevo al coche y en la tercera flecha otro salto. En este escenario abrí el farol y soplé la vela (**MEGAMONKEY**) con el objetivo de coger el frasco de aceite. Salté al el siguiente coche que pasaba y volví a descender en el último de los escenarios –¡menudo trajín!–. Allí busqué mil barril de ron y lo puse debajo del brazo del mono de hielo. También utilicé la cuerda con el frasquito de aceite y le añadí esta mecha casera al barril. Bajé de la figura y esperé a que llegara LeChuck. Todo su afán era dispararme una bola de fuego, pero mi plan era de lo mejor. Justo cuando se disponía a lanzármela, arrojé un poco de pimienta a su cara, de modo que tuvo que desviar su cabeza para estornudar. Como Le Chuck is different, como España, no le salieron "perdigones" de la boca, sino bocanadas de fuego que fueron a parar a mi improvisada mecha. Yo, sabiendo de qué iba la cosa, puse pies en polvorosa –nunca mejor dicho, subiéndome al primer vagón que pasó– y esperé a ver los fuegos artificiales. Todo había terminado... de momento...

S.T.L.



El problema era que Le Chuck había entrado en una atracción de esas que necesitas tener una estatura mínima y yo, DEBIDO AL HECHIZO, no la tenía. Había que buscar soluciones

MANIACOS DEL CALABOZO

Con infinito cuidado el grupo de arqueologos penetró en la oscuridad. Los indicios apuntaban a ello, pero seguían sin encontrar la prueba concluyente que ratificara su hipótesis ante el resto del mundo. Claro que, si aquí no lo encontraban... Una exclamación, primero de dolor y rápidamente tornada en alegría. Esto sí era definitivo.

Pero, ¿qué habían conseguido demostrar los intrépidos científicos? Pues, ni más ni menos, que en esa cueva, hace muchos, muchos años, celebraban sus míticas reuniones unos seres conocidos como los Maniacos del Calabozo. Bueno, como sabéis en realidad, nos veíamos allí hasta hace un par de meses, momento en que dado el insoportable ruido ocasionado por unos tipos pesados excavando, decidimos cambiar de sitio.

Pero vayamos a lo que nos compete: ya es evidente lo que se intuía hace unas reuniones. Vuestras preferencias, preguntas e historias están ya claramente polarizadas en dos JDRs, «Lands of Lore II: Guardians of Destiny», y «La Sombra sobre Riva». Excelentes elecciones. Con el radicalismo que nos caracteriza, es posible que nos pasemos los dos próximos años hablando de ellos.

De todas formas, si alguno no tiene suficiente, también se nos ofrece el estupendo «Battlespire», tal vez el más atractivo de la serie «Elder Scrolls», tras los efímeros «Arena» y «Daggerfall». Espero que le hagáis justicia.

Y, dentro de poco, más aún: «Baldur's Gate», «Ultima IX» y muchos otros.

OTROS MANIACOS

Empezamos con una colaboración anómala, ahora sabréis por qué. ¿Qué os parecería que os regalaran un JDR, un buen JDR? Bien, supongo. Pues para tan agradable noticia nos escribe Jesús Jiménez Díaz, de vaya usted a saber dónde. El caso es que Jesús, antes de nada, se acusa de haber sido anónimo en nuestra sección. Nada, no te preocupes, pelillos a la mar.

Vayamos directamente al grano. Sierra va a publicar dentro de poco un juego llamado «Betrayal at Antara», segunda parte del homónimo **«Betrayal at Krondor»**. A los más viejos del foro quizá les suene, y les sonará bien, pues se trataba de una entretenida aventura.

Pues bien, es éste el JDR que está disponible gratuitamente para quien lo desee. El único defectillo es que sólo lo está vía Internet. Para inmenso gozo de Telefónica e Infovía, son 10 MB que "bajarse" de la página de Sierra (www.sierra.com/titles/antara/krondor.html). Ahora, merece la pena. Para los que no queráis hacer las cuentas, son unas 2 horas y media en una conexión de 9.600 bps, y la mitad si eres tan afortunado como para disponer de 19.200 bps. A 300 pesetas de factura, más la del psicólogo por la espera.

No contento con esta donación, Jesús continúa informándonos dónde conseguir la versión para juego en red de «Dark Sun». Los programas están en la dirección ftp.ten.net, en su directorio /TEN/games/DSO/partials. Ocupa 18 MB –véase arriba para estimación de tiempo y coste– y antes de poder jugar hay que darse de alta en la cuenta http://www.ten.net.

Oye, pues muchas gracias, Jesús. Sólo una duda: ¿no trabajarás en Telefónica? ¿Y tu padre?

Miguel Ángel Botella Tomey es el encargado de sacar a la palestra, desde los reinos de Arkania, a **«La Sombra sobre Riva»**, para emitir las oportunas preguntas. La primera de ellas está convirtiéndose en la gran estrella del juego: en la mina de los enanos, cómo pasar las tres puertas de las caras, que te hacen una preguntas, cuya respuesta es REDENCIÓN. A mí es que esta pregunta me parece surrealista: todos de acuerdo en cuál es la solución, y todos preguntando cómo solucionarlos. A ver si alguien se apiada...

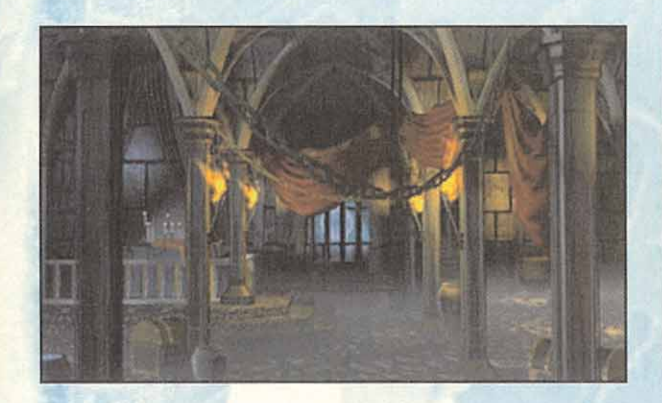
La segunda pregunta también es jugosilla. Más bien, liquidilla. En el mundo subacuático, ¿cómo se abre la puerta que está encima al entrar? Miguel Ángel ha satisfecho la petición del jefe de los genios, quien le ha dado un

CALABOZO Lista

Ahí siguen los dos de moda: «Guardians of Destiny» y «La sombra sobre Riva» están aprovechándose de su novedad para, apoyados en su gran calidad, desplazar a los habituales. Además, con la complicidad de «Anvil of Dawn» y «Dark Sun», han conseguido hacer desaparecer a los «Ultima», por primera vez en mucho tiempo. Que nadie se engañe; los puestos del 3 al 5 no parece que vayan a tener estabilidad con un «Battlespire» al acecho. Pero, mientras, «Guardians of Destiny» parece estar cogiendo gustillo al trono.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore II: Guardians of Destiny
2• Realms of Arkania: La sombra sobre Riva
3• Anvil of Dawn
4• Lands of Lore
5• Dark Sun: Shattered Lands





Nota *importante*

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre
MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

artefacto para abrir una puerta del barco hundido. Os paso la pregunta, y aprovecho para hacerle una a nuestro ponente: ¿Cómo se llega al citado mundo?, ¿cuándo se supone que has de llegar allí?
Los seis puntos de Miguel Ángel van, a partes iguales, al «Bloodwych», «Lands of Lore» y «La Sombra sobre Riva».
Vamos ahora con una colaboración de las que sientan cátedra. Viene de la boca de Javier Navarro, de Pamplona, ocho años jugando a JDRs y similares en su ordenado. Creo que estos datos hacen su opinión respetable, pese a someterme a una cierta crítica constructiva.
En su opinión, el tono de nuestras reuniones es "en ocasiones, algo infantil, como si te estuvieras dirigiendo a adolescentes con problemas de hormonas y acomplejados por el tamaño de su arma. Somos muchos los que jugamos a JDRs y pasamos de los 25 años". Y, efectivamente, en ocasiones, procede poner ese tono, ¿no crees? Sí, sois muchos los que pasáis de 25, y también los que no pasan. En todo caso, creo que lo importante es mantener el respeto por todos los componentes de la reunión.
Más crítica: "en ocasiones los contenidos son demasiado simples. Os sugeriría que comentarais en cada número un JDR que por su antigüedad no haya sido comentado a fondo (...) a la par que se podría promover la recuperación de títulos clásicos entre las nuevas generaciones". Buena idea. Veremos que se puede hacer: ¿proponéis alguno en particular? Por suerte, hay algún comentario dulcificante: "debo felicitarte por la crítica que hiciste hace varios números referente a la falta de originalidad, la crisis de ideas y el exceso de fuegos artificiales en detrimento de la jugabilidad de los JDR actuales. No esperaba una línea tan clara y valiente de opinión en vuestra revista". Por desgracia, no creo que sea sólo una opinión: más bien, parece una realidad. Y no son los JDR los más afectados.
Continúa Javier comentando una larga lista de JDR que, para evitar acusaciones sobre "cartas estiradas", procedo a resumir en sus dos favoritos, que seguro que os sorprenden, como lo hicieron conmigo: «Knights of Xentar» –"una historia que te atrae, te envuelve, se complica y te sorprende. Lo tiene todo."– y «Diablo» –"Sus gráficos son muy buenos, la música es perfecta y da horas y horas de diversión. Es como un regreso al mundo de Dungeons & Dragons"–. Por cierto, y aprovechando la ya comentada aportación de Jesús Jiménez, os paso la opinión de Javier sobre «Betrayal at Krondor»: "El sistema de combate se aproxima bastante al combate clásico de rol de tablero y me gusta mucho su perspectiva. Gráficos más que aceptables e historia envolvente. Reconozco que me resultó difícil". Cierra su intervención Javier al grito de "Automapeado, SÍ, por favor".
Y, por supuesto, ya hablamos del **«Lands of Lore II: Guardians of Destiny»**. Como disculpa, usaremos la intervención de Juan Lanchares, de Salamanca. Empezamos con sus respuestas, las nuevas. La metamorfosis de Luther se puede controlar, parcialmente, con una figura que se encuentra en una casa en la jungla Salvaje, a la que sólo se puede entrar por una trampilla de su parte posterior y con la forma de lagarto. En efecto, al usar tal figurita adquiriremos el hechizo para transformarnos en humano desde la forma de lagarto. Pero aún quedará mucho para controlar completamente los procesos de cambio. Para escapar de las trampas de los Salvajes hay que utilizar el hechizo "Chispa" en la cuerda de la piedra, y salir corriendo para no caer al suelo.
Vamos con las preguntas de Juan, las que más le afectan a corto plazo. Para entrar en el poblado de los Salvajes no has de serlo tanto como ellos: si matas al gato guardián, al entrar te sacudirán ellos. Sé más diplomático, y convéncele de que vienes a realizar el encargo de una madre a su hijo, y si no se fía, enséñale el objeto. El resto de tus preguntas recibirán respuesta en su momento: sólo quiero añadir otro dato, y es que el generador de energía azul, que a lo mejor necesitas, está en el cementerio. Y que no necesitarás nada de las ruinas para llegar a él. En opinión de Juan, «Lands of Lore II», pese a sus deficiencias, es el mejor JDR hasta el momento, y le da sus puntos.
Dejo caer otro interrogante: ¿qué hay que hacer para llegar a los niveles ocultos del templo de los Huline? El próximo mes, más.

Ferhergón

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo se puede coger el libro morse de la estación?

Iñaki Sautu. Vizcaya.

Con el dardo y llevando a cuestas a Dickson, dirígete a la estación de tren, y cuando hace viento –se oye el sonido del viento y las aspas del molino de viento giran más deprisa–, mueve las palancas del semáforo, el operador del telégrafo y jefe de estación sale disparado a arreglarlo, pero se dará con la puerta que se cierra por culpa del viento. Entra en la estación y localiza en la estantería un libro concreto para aprender Morse, léelo y lee también el teletipo, usa el telégrafo para mandar un mensaje al tren, para que acuda, obteniendo por fin la tercera calavera y una llave de una celda... falta la segunda.

BROKEN SWORD

¿Qué hay que hacer con el guarda que no me deja entrar en la excavación?

J. Enric Barceló. Gerona.

Habla con él, averigua que tiene las llaves para entrar en las excavaciones y para los lavabos cercanos en un manojo. Simula tener unos espasmos intestinales y pídele las llaves, úsalas para abrir la puerta del water y métete dentro. En el lavabo hay una pastilla de jabón, recógela y úsala para conseguir un molde de la llave. Luego, rellena el molde con yeso y mete el conjunto bajo el grifo del lavabo. Tras secarlo convenientemente, obtendrás una llave de yeso no muy convincente. Ahora sal del lavabo y llama por teléfono a Nico, y pídele auxilio. Mientras ésta distrae al obrero, usa la llave en el bote de pintura que hay cerca de la verja de entrada al Instituto, donde estaba el obrero, obteniendo así una copia buena de la llave, que engaña a la vista, pero no al tacto. Baja las escaleras, y habla con el guarda sobre el calor que hace en el sótano, manipula el termostato hasta que la temperatura descienda y el guarda tenga que ponerse los guantes. Ahora vuélvele a pedir las llaves para ir al lavabo de nuevo, y una vez allí da el cambiazo de la llave falsa por la buena, sal al pasillo y devuélvele el llavero al confiado guarda. Ahora, para distraerlo, vuelve a llamar a Nico para que te eche una mano. Una vez la maniobra de distracción tiene éxito, usa la llave en la puerta que conduce a la excavación.

CONSULTA

¿Qué debo comprarme: «Red Alert» + «Counterstrike», «Harvester», los 7.000 niveles de «Doom» o «Rebel Assault II»?

Anónimo. E-mail.

Antes de comenzar debo decirte que son juegos muy dispares y de modalidades diferentes. «Harvester» es una mezcla arcade-videoaventura un tanto dudoso, «Red Alert» es uno de los mejores juegos de estrategia que existen y «Rebel Assault II» es un gran arcade. En cuanto a los niveles de «Doom», a no ser que seas un incondicional, no son demasiado atractivos. Nosotros te aconsejamos que te compres o «Red Alert» o «Rebel Assault II».

CONSTRUCTOR

Este juego me resulta muy interesante, pero cuando llevo 2 ó 3 horas jugando me piden que construya 4 mansiones urbanas con invernadero y árboles y aunque los construyo en el plazo, me matan, ¿por qué?

E. Nicolás. E-mail.

Debes de construir las mansiones con tus respectivos complementos todas en la misma parcela, así podrás continuar tu partida.

DRAGON LORE 2

En el laberinto perdido, estoy en la sala del segundo nivel, leo el hechizo, y no sé qué hacer, ¿a qué se refiere cuando habla de seguir el orden de las estaciones?

J. Miguel Rivero. E-Mail.

Aún no bajes de nivel. En la sala de los goblins, tendrás que luchar con dos. Usa el hechizo de protección y mátalos, así conseguirás los mapas de los niveles uno y dos, coge el dinero y la espada, encontrarás el pozo en la parte Noreste del nivel uno del Laberinto Perdido –está marcado en azul en el mapa–, usa la cuerda en la roca y baja por el pozo, continúa investigando, ve a la fuente y más tarde al templo.

LARRY 6

¿Cómo se consigue el bañador?

Víctor Lapuente. E-mail

Con el hilo dental de la habitación de la asistenta móntate un "sexy" bañador tanga.

NOCTROPOLIS

¿Cómo se entra en el observatorio?

Emilio y Fátima. E-mail

Para entrar en el recinto es preciso esquivar la cámara de vídeo, lo cual lograrás utilizando el Noctroglifo. Para entrar en el edificio se usan las semillas y el preparado de Dedo Verde para causar un boquete en la pared exterior. Ya dentro de la vigilada sala del telescopio, tienes que esquivar los haces oscilantes de luz que proyectan los guardianes con sus focos para recoger el destornillador que hay en la base del telescopio y el aceite al otro extremo del suelo. Tras acceder a la plataforma y subir hasta el telescopio, recoge el registro y usa el aceite y destornillador para abrir el panel que encierra la lente... que recogerás.

PRISONER OF ICE

¿Cómo salgo de la cárcel de los nazis?

Anónimo. E-mail.

Coge la cuchara de la mesa, úsala en el muro, escucha a Parker, espera hasta que el oficinista nazi te dé el bolígrafo y sal –con rapidez pues hay un límite temporal–. Coge el taburete, usa el papel en el lavabo, cuando el soldado abra la puerta, usa stool con él, regístrale y coge la llave, usa la llave en la puerta, usa el taburete en la mesa, usa la cuchara para abrir el conducto de ventilación, hay 2 caminos pero los dos son el mismo, elige uno y continúa.

¿Qué hago después de que el prisionero se coma a Quincy?

Miguel Ángel Prado. Ciudad Real.

Dirígete a la sala del médico, coge la aguja que está sobre la mesa. Ahora ve a la oficina de Sears, usa la aguja en la parte Sur del mapa, aparecerá un lugar secreto, coge todo lo que hay ahí dentro, vuelve a la enfermería y usa la piedra con Ryan, el prisionero morirá, recoge la carpeta del suelo.

RESIDENT EVIL

¿Se puede jugar a «Resident Evil» con Matrox Millenium?

Guillermo Escartí. E-mail.

Si tienes 4 MB puedes jugar perfectamente, aunque iría mejor con una 3Dfx.

SHERLOCK HOLMES II

¿Qué hay que hacer para que Whitney salga de la sauna?

Raúl. E-mail.

Disfrazado, tienes que visitar al tendero haciéndote pasar por activista comunista. Tras franquear la puerta, sube al piso del matrimonio Ratchet. Habla con Agnes y muéstrale el resumen de Mycroft, la caja de rapé y el sello. Tras interrogarla, registra el piso. Tras volcar la cesta de costura, echa un vistazo al sello de cera y compáralo con el que encontraste en casa de Pratt. Ahora baja a la tienda, y tras examinar las estanterías, pide al tendero un poco de café, luego vuelve al piso, mete el café en la cafetera de la chimenea, usa una astilla cercana para avivar el fuego, y usa la cafetera, examina la pintura de la pared. Vuelve a interrogar a la Ratchet hasta agotar la conversación y saber cómo actuó compinchada con Pratt. Regresa a los baños donde estará Whitney e interrógala. Ve al ministerio, donde está Whitney, a quien interrogarán sobre la fórmula y Pratt. Examina el documento.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



Centro Mail te presenta las mejores novedades de Proein



BATTLEZONE

Disfruta de un emocionante combate más allá de la galaxia en el que podrás manejar decenas de vehículos diferentes y en el que la estrategia a seguir es casi tan importante como la destreza a la hora de disparar.

7.495 Ptas.

ESTRATEGIA



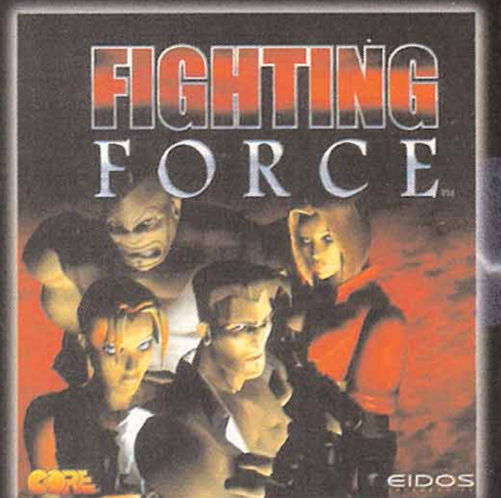
DEATHTRAP DUNGEON

¿ Te apasionan los libros de fantasía ? . Pues ahora puedes entrar en la aventura más fantástica de todas. Innumerables horas de juego en las mazmorras más tenebrosas donde te encontrarás con las criaturas más feroces del submundo.



7.495 Ptas.

VIDEO AVENTURA



FIGHTING FORCE

Un entorno 3D en el que podrás desenvolverte a tus anchas mientras combates con los más peligrosos miembros del hampa. Utiliza armas como barras de hierro, pistolas o golpea los objetos que hay a tu alrededor para descubrir sus secretos.

7.495 Ptas.

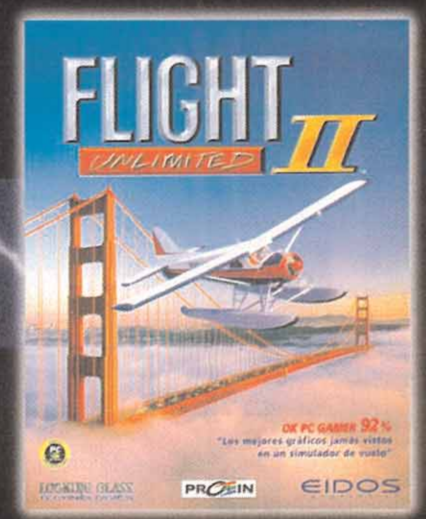
LUCHA

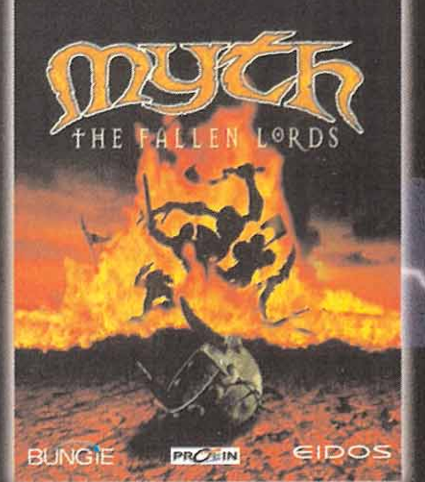
FLIGHT UNLIMITED II

¡Vuela en tu ordenador con el simulador más completo! Más de 25.000 kms de terreno real digitalizado de fotografías auténticas tomadas por satélite. Utiliza las frecuencias de radio auténticas tomadas por satélite. Ten real que sentirás vértigo.

7.995 Ptas.

SIMULADOR





MYTH: THE FALLEN LORDS

Los Señores Caídos intentan apoderarse del mundo y tú tendrás que impedírselo. Un apasionante juego de estrategia y acción en 3D en tiempo real con los mejores gráficos que nunca hayas visto. Defiende el futuro de las tierras del Norte.

7.495 Ptas.

ESTRATEGIA

www.centromail.es



Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ☎ **13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎ **514 39 98**
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎ **546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ☎ **26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎ **534 37 19**

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ☎ **72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎ **40 55 73**

BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ☎ **412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ☎ **486 00 64**
• C/ Sants, 17 ☎ **296 69 23**
Badalona
• Olof Palmer, s/n ☎ **465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ☎ **464 46 97**
Manresa C/ Àngel Guimerà, 11 ☎ **872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13 ☎ **796 07 16**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ☎ **713 01 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎ **22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ☎ **48 66 00**

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147, Esq. Regia, 6 ☎ **22 47 29**
Palamós C/ Enric Vincke s/n ☎ **60 16 65**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎ **26 69 54**

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ☎ **44 56 60**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ☎ **23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎ **25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎ **14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ☎ **59 92 88**

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ☎ **20 78 33**

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ☎ **23 46 51**
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ☎ **522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎ **527 82 25**
• C.C La Vaguada, Local T-038 ☎ **378 22 22**
• C.C Las Rosas PRÓXIMA APERTURA
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎ **880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ☎ **652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎ **643 62 20**
Las Rozas C.C. Burgocentro II ☎ **637 47 03**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎ **617 11 15**
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ☎ **656 24 11**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ☎ **261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎ **246 38 00**

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ☎ **29 47 04**

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ☎ **27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎ **22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ☎ **26 16 81**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2 Local 4 - C/ Real ☎ **46 34 62**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎ **467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎ **29 30 83**

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎ **380 42 37**
• C.C. El Saler, local 32 A - El Saler, 16 ☎ **333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ☎ **22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ☎ **410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎ **464 97 03**

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz, 14 ☎ **976 21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ☎ **976 53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ☎ **371 13 16**

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

Por Santiago Erice

Revisión de un clásico de la comedia

FLUBBER Y EL PROFESOR CHIFLADO

El film «Flubber y el Profesor Chiflado» es una revisión actualizada de un clásico de principios de los sesenta de la factoría Disney. Para lograrlo se ha contado con actor de éxito dotado para la risa y la ternura –Robin Williams–, unos efectos especiales que convierten lo imposible en real, algún cambio para modernizar los personajes –el simpático robot Webbo, colaborador del científico chiflado; la novia de éste, reiteradamente plantada el día de la boda; los malos malísimos de rigor– y, por supuesto, esa suntanciosa pegajosa y maravillosa con vida propia llamada Flubber.
Dirigida por Les Mayfield –«El Hombre de California», «Milagro en la Ciudad»–, «Flubber y el Profesor Chiflado» es la típica película familiar que la Disney fabrica como rosquillas. Sin más pretensiones que provocar jolgorio infantil en el patio de butacas; espectadores muermos abstenerse de acudir a la sala: sobre sus cabezas pueden volar objetos misteriosos, sus oídos fallarán por culpa de las risas o el crujir de las palomitas y..., ¿quién sabe?, tal vez hasta se hayan sentado sobre una sustancia pegajosa y asquerosa llamada chicle –no confundir con Flubber–.





El regreso

MECANO



Acontecimiento en el pop nacional. Después de un larguísimo paréntesis y diversos trabajos en solitario de sus componentes, regresa Mecano, la banda española que, en su género, ha alcanzado una mayor repercusión internacional. Dispóngase el lector a enterarse, los próximos días, de la enorme cantidad de récords batidos por este trío que se dio a conocer con «Hoy No Me Puedo Levantar» allá por la adolescencia y la primera juventud de dos hermanos apellidados Cano y una muchachita entonces menudita y frágil.
El regreso de Mecano es un trabajo discográfico titulado «Ana, José, Nacho» que vino precedido del single «El Club de los Humildes» y un vídeo del mismo tema realizado en Barcelona por Pedro Aznar. Son 30 canciones, de las cuales 22 ya han alcanzado anteriormente la categoría de "grandes éxitos"; otra, «Aire», es también antigua, pero ha sido remasterizada con el añadido de cuerdas y vientos; y siete son inéditas, cuatro compuestas por Nacho y tres por José María.

Anatomía de una Ola

ANTONIO VEGA

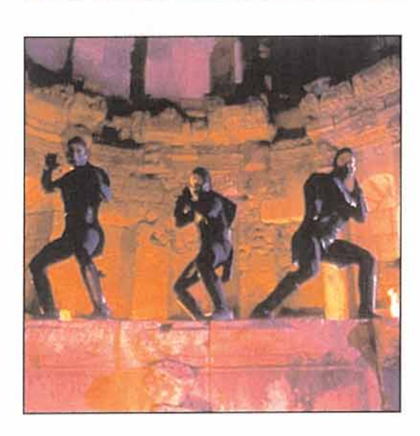


Después de mucho tiempo ha aparecido en el mercado «Anatomía de una Ola», el tercer álbum en solitario de Antonio Vega –el ex de Nacha Pop nunca ha sido una máquina de componer canciones, pero en esta ocasión ha tardado más de la cuenta–. Teniendo en cuenta que Antonio ha regalado al pop nacional unas cuentas joyitas de las que no abundan, no es extraño que su regreso haya creado expectación.
Dejando de lado los habituales y tópicos comentarios sobre si está a la altura de sus trabajos anteriores, de «Anatomía de una Ola» se puede resaltar que es un disco donde las baladas se hacen casi omnipresentes, aunque, curiosamente, hay algo más de optimismo en las composiciones de este cantautor que tiende a sumergirse en las aguas de la tristeza y la melancolía. En las nuevas canciones de Antonio Vega casi han desaparecido las referencias a realidades materiales concretas; es un tratado abierto de sentimientos donde se conjugan el amor, el desamor, la soledad, la ausencia o el universo, siempre con un toque muy intimista.

La lucha continúa, y los efectos especiales también

MORTAL KOMBAT: ANIQUILACIÓN







Después del éxito comercial de la primera parte de la saga «Mortal Kombat,» era un secreto a voces que tarde o temprano vendría la segunda. Pues... ya está aquí, en las pantallas de los cines de toda España, para regocijo de los adictos a la serie de videojuegos del mismo nombre.

La lucha entre las fuerzas del bien y del mal continúa en «Mortal Kombat: Aniquilación», y también la exhibición de efectos especiales sorprendentes para dar credibilidad tanto a un completo despliegue de diferentes formas de combate, como a los sorprendentes héroes y villanos que se enfrentan por un trofeo llamado Tierra –una guerrera de cuatro brazos, un ninja con lanzacohetes en el pecho, un tipo con dispositivos de titanio en los brazos...–. Dirigida por el debutante John R. Leonetti e interpretada por Robin Shou, Talisa Soto, James Remar y Brian Thompson; «Mortal Kombat: Aniquilación» es acción y aventuras en estado puro, una especie de "cómic en movimiento" con las claves propias del género.

NEXUS XXI

Un brillante sol calentaba la fina arena de la playa; de aquella playa que yo nunca había visto y en la que de repente mi cuerpo acababa de materializarse, casi por arte de magia. Las dos chicas que me salpicaron arena mientras jugaban con su balón hinchable de vivos colores, me miraban aún asombradas. Una de ellas se acercó y quitándose sus gafas de sol extendió su mano en señal de saludo. –Me llamo Cindy, señor. Siento que le ha llenado su traje de arena –dijo mientras ondeaba su rubia cabellera al viento. Yo alargué mi brazo y estreché su suave mano devolviéndole el amistoso gesto. –Me llamo Nexus –dije con voz aún temblorosa–, pero mis amigos me dicen "Nex"; es una abreviación de tono amistoso. –¿Nexus?, ¡caramba, qué nombre más extraño! –exclamó la chica de cabellos dorados–. Ella es Jane y es mi mejor amiga –prosiguió señalando a su compañera que se encontraba más atrás–. La segunda joven se acercó algo tímida y estrechó también su mano. –Lo cierto es que todavía no nos explicamos cómo hemos podido salpicarle. ¡Casi le damos con el balón!, –comentó con aire de extrañeza–. Hace unos instantes habíamos estado jugando en esta zona donde Vd. se encuentra ahora y juraría que no había nadie, ¿verdad Jane?–. La otra chica asintió con un gesto de su cabeza...

oídos. "¿No la recuerdas "Nex"? Es ella, Jane Greenday, tu antigua compañera de planta, aquella chica que..." ¡Desapareció! Sí. Lo leí en los periódicos de la ciudad. Un buen día salió de casa para dirigirse al trabajo y ya no se supo más de ella, como si se la hubiese tragado la tierra. Sí, era su rostro, su sonrisa y su tímida mirada... En el pecho mi corazón latía como una locomotora. Tal vez no se la hubiese tragado la hermana tierra; puede que a ella también le hubieran recomendado visitar uno de esos locales que tenían una "extraña máquina" como la que yo había probado... y entonces... ¡Grup! ¡Adentro!

No, no podía ser. Seguro que todo se trata de un simple programa-interactivo que mezclaba los recuerdos del cerebro con la ficción. Sí eso era. –Oye, no sé si a ti te ha pasado igual, pero... ¿no nos hemos visto en alguna parte?–. Un seco nudo se apoderó de mi garganta. No sólo era su voz, sino que también ella me había reconocido. ¿Qué era esto, una broma pesada o un mal sueño? –Ahora recuerdo– prosiguió; tú eres Nexus, sí, mi compañero de la planta tercera de derivados genéticos. El mismo que escribía artículos en una revista de ordenadores y videojuegos, y al que también gustaban los "cacharritos" electrónicos. Se acercó quitándose también sus gafas solares

METAMATIC (y 3)

Durante unos segundos permanecí en silencio. Ellas llevaban toda la razón. Aunque no lo podía recordar exactamente, habrían transcurrido unos quince minutos desde que me senté frente a aquel cacharro con luz láser local "Trilobyte Dream", hasta permanecer aquí, bajo este sol de verano en un paisaje veraniego totalmente desconocido para mí. Me sentía raro, extraño. Aquello no parecía ser un simple viaje-virtual de esos de hoy que tanto abundan en los salones recreativos; era algo más. No sabía explicarlo realmente, pero me sentía como si me hubiesen cambiado la piel, como si mi cuerpo se hubiera quedado en aquel "night-club" solitario y aquella máquina láser me hubiese regalado un nuevo "envoltorio" para continuar otra nueva vida en otro nuevo mundo. ¿Era esta playa ese "nuevo mundo"? ¿Qué era esto, si no?, ¿un maquiavélico videojuego de trastorno mental?, o quizás, ¿un lava-cerebros estatal para convertir a los pacíficos ciudadanos en sumisos "alineados-mentales"?

–¿Fuma Vd.?, –me interrogó la joven de dorados cabellos. –No –contesté–, lo dejé. Llevo ya dos años sin fumar un sólo pitillo y no creo que vuelva a hacerlo. El tabaco siempre me ha sentado fatal. –Lástima, –añadió la otra chica, la más tímida. Por unos instantes me quedé mirándola fijamente. La forma en que había pronunciado ese "lástima" me sonaba muy familiar, pero no lograba recordar de qué. Y durante los siguientes instantes mi mente hizo una agenda electrónica intentando recordar por qué la manera de pronunciar esa palabra me resultaba tan conocida. Y mientras la agenda de mi cabeza corría veloz, la voz en "off" volvió a sonar potente cerca de mis

y tocó mi frente con el dedo índice de su mano derecha. Tú ya eres también parte de esto "Nex"–.

¿Qué quería decir Jane con eso? ¿A qué se refería...? –No lo sabes ¿verdad? Nadie que usa el dedo índice de su mano derecha para señalar una opción lo sabe –continuó–. Mira a tu alrededor "Nex". ¿No te has dado cuenta? Tú no eres un joven quinceañero que no se fija en los detalles; siempre has sido un amante de lo minucioso y detallista y sobre todo un "maniaco-empedernido" de los videojuegos. ¡Mira otra vez a tu alrededor!–. Volví a mirar el paisaje; no noté nada raro excepto que... sí, le faltaba algo de definición en el paisaje del horizonte. –¡Bravo chico! Lo has notado ¿cierto? Todos los videojuegos carecen de la perfecta definición en los gráficos de la lejanía. Este mundo es un "videojuego", "Nex", siempre lo ha sido. Antes tú estabas "fuera", y ahora ya estás "dentro". Ésta es la "tierra prometida" chico. Es un mundo paralelo en el que en un instante pasas de ser mero "espectador", a la figura protagonista de las ilusiones de otros "espectadores" o "jugadores del mundo". Así funciona el ciclo de la vida. Siempre lo decías en las tertulias de la tarde, ¿no?: "... Hay otros mundos, pero están en éste". Así que ahora nos toca esperar aquí "dentro" a que alguien nos quiera "manejar" desde el exterior. Con hilos, con "joystick"... ¡qué más da! Para eso estamos–.

Y en el instante siguiente el cielo y el paisaje cambió de forma y color, y noté cómo una energía invisible levantó mi cuerpo y me ordenó "caminar". ¿Quién es el siguiente?

Rafael Rueda

ORDENADORES TECNOWAVE

BASIC

Caja Mini-torre
Placa con chipset VX-PRO
Micro IBM 200 Mhz con la tecnología MMX
Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
Disco duro 2.1
Tarjeta de sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 16 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows 95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces 4w
Micrófono

IVA INCLUÍDO
99.900







POWER

PENTIUM II

Caja semi-torre ATX (Lujo)
Placa Intel ATLANTA con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2 Fujitsu
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" GoldStar LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
233- 219.900
266- 239.900
300- 269.900
333- 319.900

POWER MMX

Caja Mini-torre (Lujo)
Placa con chipset i439-TX
Micro Intel Pentium MMX
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2 Fujitsu
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
200- 169.900
233- 179.900

HOME

PENTIUM II

Caja semi-torre ATX
Placa con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
233- 189.900
266- 209.900
300- 239.900
333- 289.900

HOME-MMX

Caja Mini-torre
Placa con chipset i439-TX
Micro Intel Pentium MMX
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows 95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
200- 149.900
233- 159.900

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE (1)



* TU ORDENADOR A LA CARTA

MEMORIAS

32 Mb EDO a 64 Mb EDO	12.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM	15.000
32 Mb SDRAM a 128 Mb SDRAM	55.000

SOFTWARE

Windows 95 R2	15.800

DISCOS DUROS

Linea HOME	
2,1 a 2,5 U-DMA2	2.000
2,1 a 3,2 U-DMA2	7.500
2,1 a 4,3 U-DMA2	15.000
Linea POWER	
2,1 Fujitsu a 3,2 U-DMA2 Fujitsu	8.000
2,1 Fujitsu a 4,3 U-DMA2 Fujitsu	11.500
2,1 Fujitsu a 5,2 U-DMA2 Fujitsu	25.000
2,1 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 IBM	25.000
2,1 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 IBM	44.000

TECLADO

Win95 a Mecanico W95	2.000
Win95 a PS/2 W95	2.000

TARJETAS DE SONIDO

Linea HOME	
Sonido 16 bits a Sound Blaster 16	6.500
Linea POWER	
Sound Blaster 16 a Sound Blaster AWE 64 value	7.500
Sound Blaster 16 a Sound Blaster AWE 64 Gold	26.500
Sound Blaster 16 a Maxi Sound Dynamic 3D	9.000

TARJETAS GRÁFICAS

S3-Virge 2Mb a Mystique 220 4Mb	18.000
S3-Virge 2Mb a Millenium II- 4 Mb	31.000
S3-Virge 2Mb a Millenium II- 4 Mb (AGP)	32.500
S3-Virge 2Mb a Millenium II- 8 Mb	50.000
S3-Virge 2Mb a Diamond Stealth Fire GL-1000	35.000

IMPRESORAS

Epson Stylus 300	23.990
Epson Stylus 400	31.990
Epson Stylus 600	43.990
Hp Deskjet 400L	22.990
Hp Deskjet 670c	30.990
Hp Deskjet 690c PLUS	38.990
Hp Deskjet 720c	43.990
Canon BJ-4300	35.990
Canon BJ-80	42.990

MONITORES

Linea HOME	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	8.500
14" 0,28 BR NE a 14" GOLDSTAR	7.500
Linea POWER	
14" GoldStar a 15" GoldStar	19.000
14" GoldStar a 17" GoldStar	60.000
14" GoldStar a 15" Sony 100SX	32.500
14" GoldStar a 15" Sony 100SF	42.000

CAJAS

Linea HOME	
Minitorre a Semitorre	2.000
Linea POWER	
Minitorre Lujo a Sobremesa Lujo	6.700
Minitorre Lujo a Semitorre Lujo	8.600
Minitorre Lujo a Torre Lujo	10.500

MODEM

Supra 33,6 externo V+	16.500
Supra 56K interno	21.000
Supra 56K externo	24.000
(Incluye el de kit de conexión y acceso a Internet)	

OFERTAS

Impresora CANON BJC-250+Escaner Primax Color + Software de reconocimiento de voz Voice Type
34.990

Aceleradora gráfica Maxi-Gamer 3Dfx+ el juego POD
24.990

Modem Pocket Tellink 33,6+ 3 meses de conexión gratis a Internet
14.990

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC





ESCANERS



2 AÑOS DE GARANTÍA

COLOR



OFERTA 6.990

PAGEPARTNER 24.990

SOBREMESA PHODOX 29.500



SOBREMESA 4800 DIRECT



OFERTA 14.700

4800 DPI. Manual en castellano

SUBWOOFER / ALTAVOCES



- 60 W 2.990
- 120 W 5.990
- 12.990
- 300 W 9.990
- 240 W 7.990

SOBREMESA 4800 JEWEL



23.990
SCSI • 4800 DPI
Incluye Controladora

SOBREMESA PROFI 9600

39.900
SCSI • Resolución de 600x1200

ACELERADORAS 3Dfx



Aceleradora MaxiGamer 27.490



Aceleradora 3D Monster 29.990



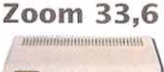
Maxi Voodoo 2
8 Mb 38.990
12 Mb 44.990



Creative Blaster Voodoo
8 Mb 39.990
12 Mb 44.990

MODEMS

Zoom 33,6



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada.
Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

Int: 16.990
Ext: 19.990

Supra 56k



Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

Int: 22.990
Ext: 26.990

US-Robotic 33,6



Int: 24.990
Ext: 26.990

Kit Conexión y Acceso GRATIS a Internet al comprar cualquier modelo

REGRABADORAS



Kit Traxdata 2*2*6



72.990

Compuesto por Regrabador IDE+Software de grabación+Rotuladores +CD Virgen+CDRW Virgen+Rotulador



CDR Traxdata (Plata): 275
Etiquetadora Traxdata CDs: 5.990

IMPRESORAS



Hewlett Packard 400L	23.990
Hewlett Packard 670	32.990
Epson Stylus 300	24.990
Epson Stylus 400	32.990

JOYSTICKS







FIRESTORM ULTRASTRIKER 4.990	GENIUS F-21 FLIGHT 2000 3.495	GRAVIS ANALOG PRO 4.990	GRAVIS BLACKHAWK 6.990	GRAVIS FIREBIRD 2 13.990
GRAVIS GAME PAD 3.990	GRAVIS GAME PAD PRO 6.990	GRAVIS THUNDERBIRD 8.990	MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX 5.990	POWERSTATION 5.990
SAITEX X36F PROGRAMABLE 15.995	SAITEK X-6 31 M 3.995	SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 28.990	SIDEWINDER PRECISION PRO 13.990	THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP 25.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS 24.990	THRUSTMASTER F-16 TQS 24.990	THRUSTMASTER FORMULA T-2 19.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 12.990	THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. 15.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD 8.990	THRUSTMASTER RAGE 3D 7.990	THRUSTMASTER TOP GUN 7.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 11.990	VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990

REGALO MDK = INTERESTATE



EASY-MOUSE 1.495



TRACK BALL 3.990

COLOR PAGE-LIVE 17.990




SCANMATE COLOR DELUXE 14.990

EASY PAINTER Tableta doméstica de dibujo 12.990



VIDEO HIGHWAY TV Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. 16.990



Sound BLASTER — CREATIVE CREATIVE LABS

Sound BLASTER AWE 64 VALUE + Encarta´97 16.990



SB AWE 64 PNP Gold: 29.990

Sound BLASTER 16 Plug & Play 9.490



WEBCAM 14.990
WEBCAM II 19.990

CREATIVE

CABLE MIDI	3.490
MICROFONO	990
CABLE JOYSTICK DOBLE	1.990

iomega

JAZ SCSI interno 54.990
JAZ SCSI externo 64.990
ZIP externo Paralelo 26.990
ZIP externo SCSI 26.990
DISCO JAZ 1 GB 16.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.490

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA
- Pentium 439 TX 14.990
- Pentium 439 TX (5500) 16.990
- INTEL Atlanta 32.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.490
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.490
- SCSI Adaptec 1542 ISA 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI OEM 29.990
- SCSI Adaptec 2940 UW OEM 42.990

DISCO DURO (30 meses de garantía)
- 2,1 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 28.990
- 3,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 36.990
- 4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 44.990
- 5,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 54.990
- 6,4 Gb IDE U-DMA2 IBM 54.990
- 8,4 Gb IDE U-DMA2 IBM 74.990

MICRO EN CAJA (3 años de garantía)
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 22.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 29.990
- INTEL PENTIUM MMX 233 44.990
- INTEL PENTIUM II 233 59.990
- INTEL PENTIUM II 266 81.990
- INTEL PENTIUM II 300 114.990
- INTEL PENTIUM II 333 169.990

TECLADO
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 4.990

MEMORIA (3 años de garantía)
- SIMM 4Mb 72 contactos 1.590
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 1.490
- SIMM 8Mb 72 contactos 2.790
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 2.790
- SIMM 16Mb 72 contactos 6.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 6.490
- SIMM 32Mb 72 contactos 12.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 11.990
- DIMM 32Mb SDRAM 12.990
- DIMM 64Mb SDRAM 24.990
- DIMM 128Mb SDRAM 64.990
- Memoria 1 Mb SVGA 60 ns 1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- PCI S3 Virge 2Mb 6.990
- AGP Trident 9750 12.490
- PCI Creative Blaster Exxtreme 24.990
- PCI Matrox Mystique 4Mb 220 22.990
- PCI Matrox Millenium II 4Mb 34.990
- PCI Matrox Millenium II 4Mb (OEM) 34.990
- PCI Matrox Millenium II 8Mb 49.990
- Aceleradora Matrox m3D 17.990
- PCI Velocity 128 37.990

MONITOR (3 años de garantía)
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- GOLDSTAR 14" 44i 32.990
- GOLDSTAR 15" 57i 52.990
- SAMSUNG 15" SM500s 49.990
- SAMSUNG 15" Me 54.990
- SAMSUNG 15" SM500b 54.990
- SONY15" 100SF 84.990
- EIZO 15" 84.990
- GOLDSTAR 17" 77i 94.990
- SAMSUNG 17" SM700S 99.990
- SAMSUNG 17" SM700P 134.990

CD ROM
- CREATIVE IDE 24X (OEM) 11.990
- LG-GOLDSTAR IDE 24X 12.990
- LG-GOLDSTAR IDE 32X 15.990
- CD-R Virgen Traxdata 275
- CD-R Virgen Bulk 195

DISQUETERA
- 3,5" 1,44 Mb 3.990

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200 1.190
- Ventilador PENTIUM PRO 3.990

CAJA
- Minitorre 4.490
- Semitorre 6.490



UTILIDADES

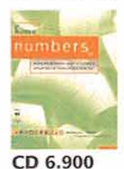
CONTAPLUS PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950



FACTURACION PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950



HOME NUMBERS´98 — CD 6.900



KAI'S PHOTO SOAP — CD 9.900



KAI'S POWER GOO — CD 9.900



LINUX DEVELOPER´S RESOURCE AUG.97 — CD 3.995

PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995

PICTURE IT! 2.0 — CD 9.900

PKZIP WINDOWS 2.50 — PC 9.990



ULEAD PHOTOIMPACT 3.0 — CDR 15.990



VIA VOICE GOLD CASTELLANO — CDR 34.900

VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD — CDR 12.900

EDUCATIVOS

ANIMALES INCREIBLES — CD 4.900



BIG JOB — CD 4.900



CURSO DE PINTURA Y DIBUJO — CD 4.990



DESASTRE CLIMÁTICO — CD 4.900



DESASTRE ECOLÓGICO — CD 4.900



EL JOROBADO DE NOTREDAME — CD 6.495



EST. GRÁF. HERCULES — CD 5.990

JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS — CD 4.900

JUEGA CON LAS PALABRAS — CD 4.900



L. ANIMADO POCAHONTAS — CD 4.995

L. ANIMADO JOROBADO NOTRE DAME — CD 6.490



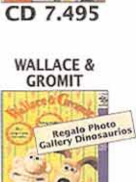
LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO — CD 7.495

MÚSICA MAESTRO — CD 6.995

NODDY — CD 4.900

PINGU — CD 4.900

PIRATAS — CD 4.900



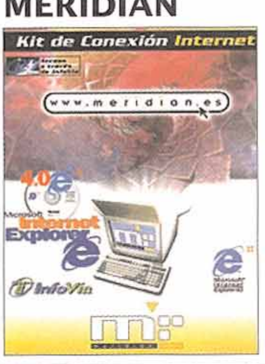


TWINS IN TROUBLE — CD 1.495

WALLACE & GROMIT — CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN





Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovía.
Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.*
Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servícios: *news, chat, FTP...*
Versión completa de *Microsoft Internet Explorer 4.0* y todos sus componentes adicionales. *Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow.*
Asistente publicación WEB.
Decenas de programas de dominio público y shareware.
Incluye estas demos totalmente jugables:
Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	**2.900**
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	**9.900**

IDIOMAS

TALK TO ME INGLÉS

AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

TALK TO ME ALEMÁN

AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

TALK TO ME FRANCÉS

AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

TALK TO ME ITALIANO

AVANZADO NEGOCIOS	4.990
PRINCIPIANTE INTERMEDIO	3.990





ENGLISH + V.2

INICIACIÓN	3.990
BÁSICO	5.990
INTERMEDIO	5.990
AVANZADO	5.990

OBRAS DE CONSULTA

ATLAS DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)



ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

ATLAS MULT. SALVAT — CD 9.900 (Regalo Androute España-Portugal)

ATLAS MUNDIAL INTERACTIVO PLANETA´98 — CD 4.950

AVES — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

CASTILLO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)



CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

CONEXIONES — CD 7.900

DINOSAURIOS — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)





EL ESQUELETO 3D — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

EL GRECO — CD 4.950



ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 9.900

ENCARTA' 98 CASTELLANO — CD 18.990





ENC. BÁSICA MULT. LAROUSSE — CD 11.990

ENC. DE LA CIENCIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

ENC. DE LA NATURALEZA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT — CD 9.900



ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL — CD 6.950



ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

ENC. INTERACTIVA ´98 PLANETA — CD 4.950



ENC. MULTIMEDIA SALVAT´98 — CD 14.900

ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET — CD 14.500

FELINOS — CD 7.900





GRAN DICC. DE LA LENGUA — CD 19.500

GUIA DEL SEXO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)



HISTORIA DEL ARTE SALVAT — CD 14.900

HISTORIA DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445



LA OBRA DE GOYA — CD 4.450

LA TIERRA — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)



MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

NILO, UN PASEO POR EGIPTO — CD 7.900

SALVAJE — CD 4.900



TAUROMAQUIA — CD 4.950

TIBURONES — CD 4.900



TU COCINA — CD 4.990



VELÁZQUEZ — CD 4.950



VISUAL DICC. MULTIMEDIA — CD 6.990

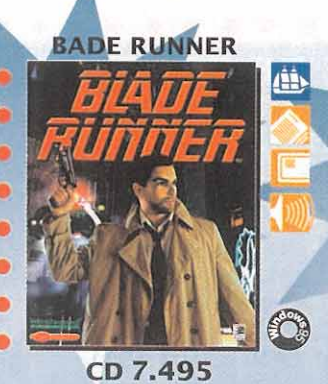


Centro MAIL

Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

aventuras gráficas

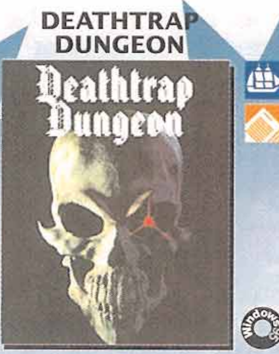
BADE RUNNER



Eres el cazador y la presa en L.A. 2019. Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un mundo lluvioso iluminado con neones que vive y respira a tu alrededor. Más de 100 escenarios. 70 personajes

CD 7.495

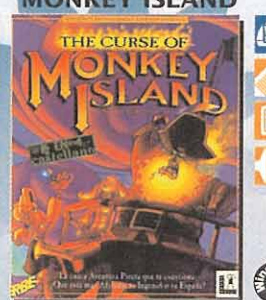
DEATHTRAP DUNGEON



¿Te apasionan los libros de fantasía? Pues ahora puedes entrar en la aventura más fantástica de todas. Innumerables horas de juego en las mazmorras más tenebrosas donde te encontrarás con las criaturas más feroces del submundo.

CD 7.495

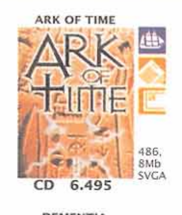
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

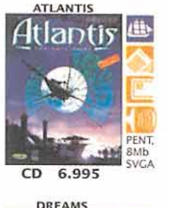


He navegado por mil mares desde Trinidad a Tortuga y nunca he visto nada igual. El anillo de compromiso que le regalé a Elaine ha sido objeto de una terrible maldición pirata. Estoy seguro de que LeChuck está detrás de esto. Dos niveles de dificultad.

CD 6.495


ACE VENTURA — CD 5.995 — 486, 8Mb SVGA


ARK OF TIME — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA


ATLANTIS — CD 6.995 — PENT, 8Mb SVGA


BROKEN SWORD — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA


BROKEN SWORD II — CD 6.795


BUD TUCKER IN DROUBLE TROUBLE — CD 4.995 — 486, 4Mb SVGA


CHRONOMASTER — OFERTA CD 3.995 — 486, 4Mb VGA

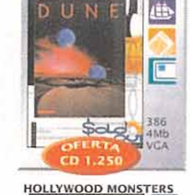

COMMANDER BLOOD — OFERTA CD 2.995 — 386, 2Mb VGA


CRUSADER NO REMORSE — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA


DARK EARTH — CD 7.495


DEMENTIA — CD 7.495

DREAMS — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA


DUNE — OFERTA CD 1.250 — 386, 4Mb VGA


ECSTATICA 2 — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA


EGIPTO — CD 7.450


EXCALIBUR 2555 AD — CD 7.495


FLASHBACK — OFERTA CD 1.995 — 386, 2Mb VGA


FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA


GABRIEL KNIGHT — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA


GABRIEL KNIGHT 2 — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA


GENE MACHINE — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA

HOLLYWOOD MONSTERS — CD 2.795

INDY FATE OF ATLANTIS — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA

LA PESADILLA TURCA — CD 7.900

LANDS OF LORE II — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA

LARRY VII — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA

LITTLE BIG ADVENTURE 2 — CD 6.495 — PENT, 8Mb SVGA

LOST EDEN — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb VGA

LURE OF THE TEMPRESS — OFERTA CD 1.250 — 386, 4Mb VGA


MAGESLAYER — CD 6.495


MAGIC CARPET 2 — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA


MISSION CRITICAL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb SVGA


MUNDODISCO II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


NEMESIS — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA


NOCTROPOLIS — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb SVGA


PANDORA DIRECTIVE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA


PANIC IN THE PARK — OFERTA CD 3.995 — 486, 8Mb SVGA

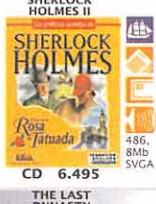

PAX CORPUS — CD CONS.


PHANTASMAGORIA — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA


POLICE QUEST SWAT — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA


QUEEN: THE EYE — CD 7.495


RIVEN (MYST CONTINUA) — CD 7.495


SHERLOCK HOLMES II — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA


SHIVERS — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA


SIGN OF THE SUN — CD 6.495


SPACE QUEST I — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA


STAR TREK BORG — CD 6.495


STAR TREK GENERATIONS — CD 7.995


THE 7TH GUEST — OFERTA CD 1.250 — 386, 4Mb SVGA

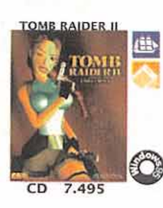

THE 11TH HOUR — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA


THE DIG — OFERTA CD 3.995 — 486, 8Mb VGA


THE LAST DYNASTY — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA

THE LAST EXPRESS — CD 7.495

TIME COMMANDO — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA


TOMB RAIDER — OFERTA CD 3.495 — PENT, 8Mb SVGA


TOMB RAIDER II — CD 7.495

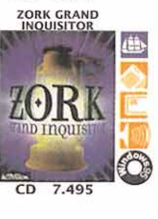

TORIN'S PASSAGE — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA


VIRTUAL SPRINGFIELD — CD 6.495


WOLF — OFERTA CD 1.495 — 386, 1Mb VGA


WOODRUFF — OFERTA CD 2.495 — 486, 4Mb VGA

ZOMBIEVILLE — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA


ZORK GRAND INQUISITOR — CD 7.495

Ven a visitar nuestros centros y recoge nuestro catálogo, en el que podrás descubrir más de 600 juegos para tu ordenador personal, más de 200 productos multimedia y un montón de soluciones para tu ocio informático. No dudes en consultarnos, somos expertos en informática y videojuegos.

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES

 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION
 EDUCATIVO
 EROTICO

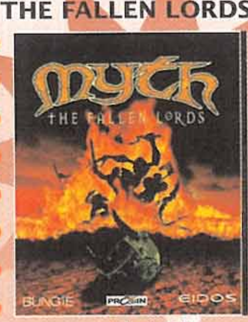
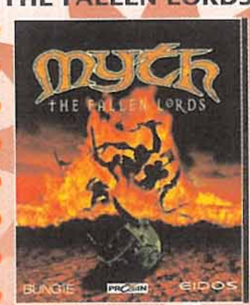
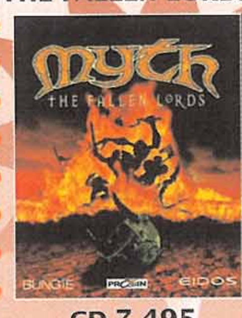


estrategia ■ rol ■ mesa ■ inteligencia



MYTH: THE FALLEN LORDS

Los señores Caídos y las fuerzas del mal se han alzado para destruir a los habitantes de este mundo. Tú controlas un ejercito formado por muchos guerreros, unos pocos o cientos de soldados a la vez. Ataca con fuego, hierro y poderes sobrenaturales.

CD 7.495

SEVEN KINGDOMS

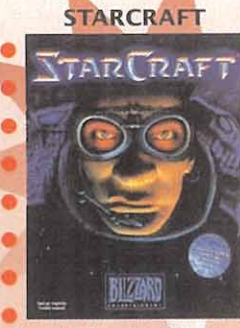
¿Quieres ser el Rey? En un ambiente medieval-fantástico, con reyes, generales, soldados, espías, mercenarios, mineros, campesinos, comerciantes, constructores, científicos, dioses, monstruos de todo tipo... cada uno con su propio nombre y características. Tendrás que ser el mejor en el comercio, en la diplomacia, y, por supuesto... en la guerra.



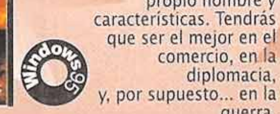
CD 7.495

STARCRAFT

Juego de estrategia ambientado un mundo galáctico. Agudiza tu ingenio. No cometas errores, mientras construyes bases, y acumulas recursos. Elige entre tres razas, las más poderosas del Universo. Estrategia en tiempo real. Más de 30 escenarios.

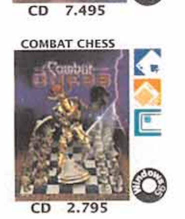


CD 5.995

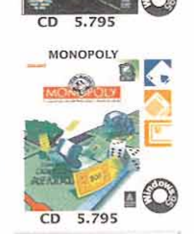


Título	Precio	Requisitos
3D ULTRA PINBALL	OFERTA CD 2.495	486, 4Mb SVGA
3D ULTRA PINBALL 3	CD 5.475	
7TH LEGION	CD 7.495	
A BRIDGE TOO FAR	CD 7.495	
ACE´S REVENGE	OFERTA CD 995	
AGE OF EMPIRES	CD 7.495	
ALLIED GENERAL	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
ATMOSFEAR	CD 2.795	486, 4Mb SVGA
AZRAEL´S TEAR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BALLS OF STEEL	CD 5.795	
BATTLEZONE	CD 7.495	
BETRAYAL IN ANTARA	CD 4.995	486, 16Mb SVGA
BOGGLE	CD 4.895	
CAESAR II	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
CHAOS ISLAND: THE LOST WORLD	CD 7.495	
CHESSMASTER 4000	OFERTA CD 2.995	
CIVIL WAR	OFERTA CD 2.495	486, 8Mb SVGA
CIVIL WAR 2	CD 5.475	
CIVILIZATION II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
COMBAT CHESS	CD 2.795	
COMMAND & CONQUER	OFERTA CD 1.990	
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	CD 6.795	486, 8Mb VGA
CONQUEST EARTH	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
CONSTRUCTOR	CD 6.795	486, 8Mb SVGA
CREATURES	OFERTA CD 2.990	
DARK COLONY	CD 7.495	
DARK OMEN	CD 7.495	
DARK REIGN	CD 7.495	
DEADLOCK SHIRE WARE	CD 2.795	
DIABLO	CD 8.495	
DUNGEON KEEPER	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
EARTH 2140	CD 4.995	PENT, 16Mb SVGA
FALLEN HAVEN	CD 6.495	
FINAL LIBERATION	CD 7.995	
GALAPAGOS	CD 6.495	
GETTYSBURG	CD 6.495	
HELLFIRE (EXP. DIABLO)	CD 3.995	
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
HUMAN ONSLAUGHT	CD 7.995	
HUNDIR LA FLOTA	CD 5.795	
IMPERIALISM	CD 7.495	
INCUBATION	CD 7.495	
KRUSH KILL'N' DESTROY	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
LA SOMBRA SOBRE RIVA	CD 4.995	486, 8Mb VGA
LORDS OF MAGIC	CD 6.495	
MAGIC EL ENCUENTRO	CD 7.995	
MASTER OF ORION 2	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
MAX	OFERTA CD 3.995	486, 8Mb SVGA
MONOPOLY	CD 5.795	
MONOPOLY STAR WARS	CD 5.795	
MONOPOLY WORLD CUP	CD CONS.	
OUTPOST 2	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
PACIFIC GENERAL	CD 7.495	
PANZER GENERAL II	CD 7.495	
PRO PINBALL: TIMESHOCK	CD 2.795	PENT, 8Mb SVGA
RISING LANDS	CD 6.995	
RISK	CD 5.795	
STEEL PHANTERS	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
STEEL PANTHERS III	CD 7.495	
SUB CULTURE	CD 8.495	
SYYRAH	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
TAKERU	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
THEME HOSPITAL	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
TOTAL ANNIHILATION	CD 7.495	
UPRISING	CD 7.995	
WARCRAFT II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
WARHAMMER	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
WARLORDS III	CD 6.495	
WORMS 2	CD 7.495	
WORMS UNITED	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
X-COM APOCALYPSE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
Z	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA



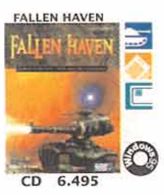


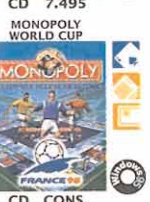








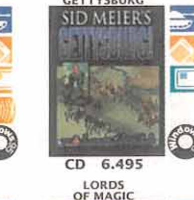



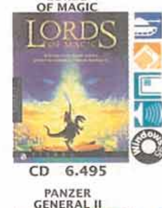
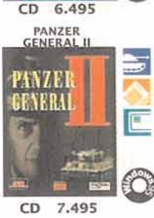
























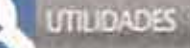










ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MÚSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

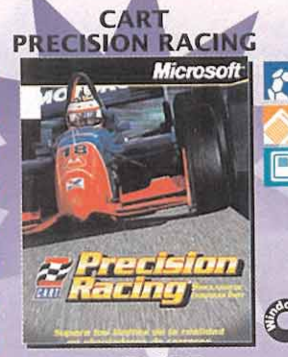
CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

CART PRECISION RACING

El realismo es la clave de este juego de conducción basado en el famoso Campeonato del Mundo de Sport Turismos. 3 circuitos a elegir. Pon a prueba tus habilidades como piloto al volante de 4 prototipos de competición. Opción de 2 jugadores.



CD 7.495

FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98

La única meta es clasificarse. Seleccione su equipo entre 172 naciones y llévelo hasta Francia. Representaciones detalladas de 16 estadios. Pases de un sólo toque, cabezazos y voleas para conseguir una acción fulgurante.



CD 5.495

PC FUTBOL 6.0 EXTENSION 1

Todos los datos de la 1ª vuelta, resultados, fichajes, goles,..., Patch 3dFX para el simulador, y además PC CALCIO 6.0 y PC FÚTBOL Argentina torneo de apertura.

eXtensión1 PCFÚTBOL 6.0

CD 2.350

Juego	Precio	Requisitos
3D ULTRA MINI GOLF	CD 3.995	486, 8Mb VGA
4-4-2 SOCCER	CD 3.895	PENT, 16Mb SVGA
ACTUA SOCCER 2	CD 6.495	
ADIDAS POWER SOCCER	CD 4.895	PENT, 16Mb SVGA
ANDRETTI RACING '98	CD 5.795	
BASEBALL PRO 98	CD 4.975	
BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF	CD 7.495	
DARK RIFT	CD 6.495	
DAYTONA USA DELUXE	CD 7.495	
DEATH RALLY	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
F1 GRAND PRIX 2	CD 5.995	486, 8Mb VGA
F1 RACING SIMULATION	CD 8.495	
FATAL RACING	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
FORMULA 1 '97	CD 7.495	
FUTBOL PRO	CD 2.795	
GOAL	OFERTA CD 1.250	386, 4Mb VGA
GOLF PRO	CD 2.795	
GRAND PRIX MANAGER	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb SVGA
GRIPPED OFF-ROAD RACING	CD 5.475	
GT RACING 97	CD 5.495	486, 16Mb VGA
HARDCORE 4X4	CD 6.495	
IGNITION	CD 4.895	PENT, 8Mb SVGA
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	CD 5.995	
JACK NICKLAUS 5	CD 5.795	
JONAH LOMU RUGBY	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
KICK OFF 98	CD 2.795	
KIKO WORLD FOOTBALL 98	CD 5.495	
LAST BRONX	CD 5.795	
LINKS LS 1998 EDITION	CD 9.495	
MADDEN NFL 98	CD 5.795	
MANIC KARTS	OFERTA CD 1.250	486, 8Mb SVGA
MANX TT	CD 6.495	
MONSTER TRUCKS	CD 6.495	
MORTAL KOMBAT 3	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
MORTAL KOMBAT TRILOGY	CD 5.795	
MOTO RACER	CD 6.495	
NBA ACTION '98	CD 5.795	
NBA LIVE '98	CD 5.795	
NEED FOR SPEED II (S.E)	CD 6.495	
NHL '98	CD 5.795	
NHL OPEN ICE	CD 5.795	
PC FUTBOL 6.0	CD 2.795	
POD	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
RALLY CHALLENGE	CD 4.995	
RALLY CHAMPIONSHIP (GOLDEN LINE)	OFERTA CD 1.990	486, 16Mb SVGA
REDLINE RACER	CD 6.795	
ROAD RASH	OFERTA CD 2.990	
ROLAND GARROS	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
SAMPRAS TENNIS 97	CD 7.495	PENT, 8Mb VGA
SCREAMER 2	OFERTA CD 2.990	PENT, 8Mb SVGA
SCREAMER RALLY	CD 3.895	PENT, 16Mb SVGA
SEGA RALLY CHAMPIOSHIP	CD 7.495	
SEGA TOURING CAR	CD 5.795	
SENSIBLE SOCCER 2000	CD 6.795	
SIERRA SPORTS GOLF	CD 4.975	
SPEED DEMONS	CD 2.795	486, 8Mb SVGA
SPEEDBOAT ATTACK GT	CD 6.495	
STREETS OF SIM CITY	CD 6.795	
TEN PIN ALLEY	CD 5.795	
TEST DRIVE 4	CD 6.495	
TEST DRIVE OFF-ROAD	CD 7.495	PENT, 12Mb SVGA
TIME WARRIORS	CD 3.950	PENT, 8Mb SVGA
TNN 96	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TOCA TOURING CAR	CD 7.495	
TOSHIDEN	OFERTA CD 1.990	
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	OFERTA CD 2.495	486, 8Mb SVGA
VIRTUA FIGHTER 2	CD 7.495	
VIRTUAL KARTS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
WAR GODS	CD 6.495	
WORLD RALLY FEVER	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
WORLDWIDE SOCCER	CD 7.495	
ZONE RAIDERS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA



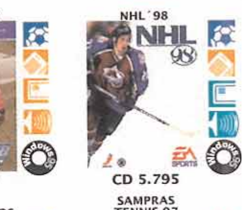


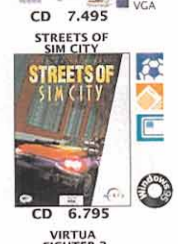




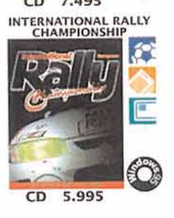




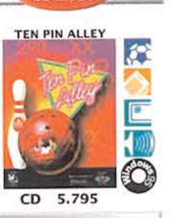


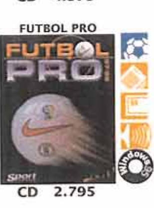


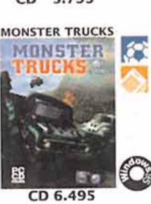










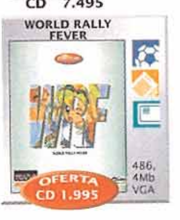


















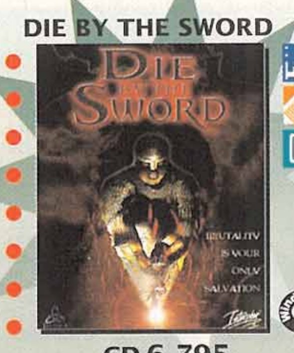



 MANUAL ESPAÑOL  VOCES ESPAÑOL   PANTALLA ESPAÑOL  MANUAL INGLES   VOCES INGLES   PANTALLA INGLES  AVENTURA GRAFICA  DEPORTIVO  DIVULGACION  EDUCATIVO  EROTICO

arcade plataformas

DIE BY THE SWORD

Aquí tienes lo último en combate cuerpo a cuerpo. Introdúcete en esta fascinante aventura 3D donde te enfrentarás a más de 25 durísimos enemigos. Soporta multijugador. Efectos de luz sorprendentes. Diferentes ángulos de cámara.



CD 6.795

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

Sólo un caballero Jedi totalmente entrenado, con la fuerza como su aliado, conquistará... Añadiendo nuevas características y más potencia de disparo con unos asombrosos gráficos en 3D. Como Kyte Katam, deberás conseguir tu espada de luz. 10 armas.

CD 7.495

QUAKE II

Poco después de aterrizar en suelo enemigo descubrirás que el número de Hombres con el que contabas ha sido reducido a unos pocos. Abrete camino entre instalaciones militares altamente protegidas, debilita la defensa de la ciudad.



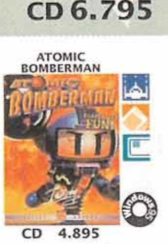
CD 7.495







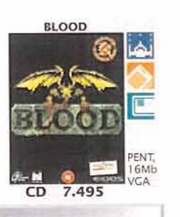
















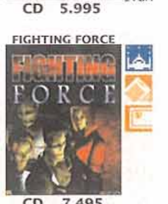






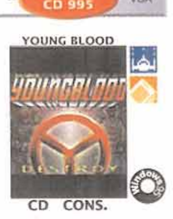








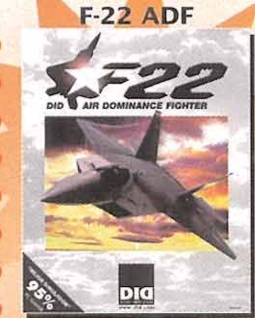



Título	Precio	Requisitos
ABE'S ODDYSEE	CD 6.495	
AGENT ARMSTRONG	CD 6.495	
ATOMIC BOMBERMAN	CD 4.895	
BLASTER	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BLOOD	CD 7.495	PENT, 16Mb VGA
BUGRIDERS	CD 5.795	
BUST-A-MOVE	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
CHASM	CD 5.995	486, 16Mb SVGA
CREATURE SHOCK	OFERTA CD 1.250	486, 4Mb SVGA
CROC	CD 6.795	
CYBERMAGE DARKLIGHT	OFERTA CD 2.990	
DONALD IN COLD SHADOW	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
DOOM II	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DUKEN NUKEM 3D	OFERTA CD 3.495	486, 8Mb SVGA
EXHUMED	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
EXTREME ASSAULT	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
FIGHTING FORCE	CD 7.495	
FINAL DOOM	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
FROGGER	CD 5.795	
G-POLICE	CD 6.495	
GRAND THEFT AUTO	CD 7.495	486, 16Mb SVGA
GUTS 'N' GARTERS	CD 5.995	PENT, 16Mb SVGA
HARDLINE	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
HEAVY GEAR	CD 7.495	
HERETIC	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
HEXEN	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
HEXEN II	CD 7.495	
INDEPENDENCE DAY	CD 6.495	
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	CD 6.495	
LODE RUNNER	OFERTA CD 1.995	
LOST VIKINGS 2	CD 6.495	486, 16Mb SVGA
LUCKY LUKE	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
MAXIMUM FORCE	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
MDK	CD 4.895	PENT, 16Mb SVGA
MEGAMAN X3	CD 3.895	
MEN IN BLACK	CD 7.495	
MORTAL COIL	OFERTA CD 1.495	486, 4Mb VGA
NUCLEAR STRIKE	CD 5.795	
OUTLAWS	CD 6.495	
OVERBOARD!	CD 6.495	
PANZER DRAGOON	CD 5.995	
POSTAL	CD 7.495	
POWER RANGERS	CD 2.795	486, 8Mb SVGA
QUAKE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
RAYMAN	OFERTA CD 3.495	486, 4Mb SVGA
RAYMAN DESIGNER	CD 3.995	PENT, 16Mb SVGA
REALMS OF THE HAUNTING	CD 7.495	486, 8Mb VGA
REBEL ASSAULT	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
REBEL ASSAULT II	CD 5.995	486, 8Mb VGA
REDNECK RAMPAGE	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
RESIDENT EVIL	CD 5.495	
RETURN FIRE	OFERTA CD 1.295	
REVOLUTION X	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
SANDWARRIORS	CD 6.495	PENT, 8Mb SVGA
SCORCHED PLANET	OFERTA CD 1.990	PENT, 8Mb VGA
SHADOW WARRIOR	CD 7.495	Pent, 16Mb SVGA
SHOCKWAVE ASSAULT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
SONIC 3D	CD 5.495	
STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE	CD 6.495	
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO	CD 3.895	486, 8Mb SVGA
T-MEK	OFERTA CD 1.295	
TAKE NO PRISIONERS	CD 5.795	
TEMPEST 2000	OFERTA CD 995	386, 4Mb VGA
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
THE CROW: CITY OF ANGELS	OFERTA CD 2.995	
THE REAP	CD 6.495	
THE ULTIMATE DOOM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
TRASH IT	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TUROK	CD 7.495	
VIRTUA COP 2	CD 7.495	
YOUNG BLOOD	CD CONS.	

simuladores

F-22 ADF

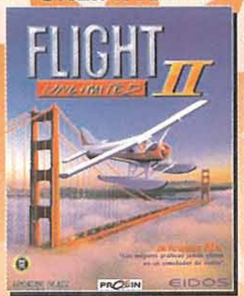
Explora con todo detalle el entorno de vuelo de las maniobras que posibilitan los propulsores del F-22. Quedarás cautivado al experimentar la sensación de estar allí. Pilota el caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportadora.



CD 7.495

FLIGHT UNLIMITED II

Sumérgete en el mundo de la aviación virtual donde los detalles de la vida real y las experiencias no pueden compararse con ningún otro simulador. Vuela atravesando cielos llenos de 400 aviones comerciales, civiles y militares. Escoge entre uno de los 5 aviones más populares.



CD 7.995

FLYING CORPS GOLD

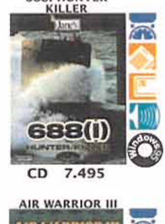
El mejor simulador de vuelo se ha superado a sí mismo. Hasta 33 frames por segundo. Opción multijugador mediante red, modem o conexión directa. Múltiples nuevas texturas con nuevo sistema de visión. El simulador de vuelo definitivo de la 1ª Guerra Mundial.



CD 2.795

1942 PACIFIC AIR WAR  OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

1944 ACROSS THE RHINE  OFERTA CD 2.995 — 386, 4Mb SVGA

688I HUNTER KILLER  CD 7.495

A-10 TANK KILLER  OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA

ACES OF THE PACIFIC  OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA

ACES OVER EUROPE  OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA

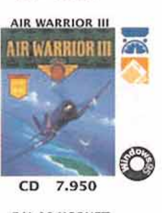
ADVANCED TACTICAL FIGHTER  CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA

AH-64D LONGBOW  CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA

AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA  CD 4.895

AHX-1  CD 5.795

AIR POWER  OFERTA CD 1.495 — 486, 4Mb SVGA

AIR WARRIOR III  CD 7.950

AIRLINE SIMULATOR  CD 6.495 — 486, 4Mb SVGA

ARMORED FIST 2  CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA

A.T.F: NATO FIGHTERS  CD 4.895

BACK TO BAGHDAD  CD 7.995 — PENT, 16Mb SVGA

BOEING 737  CD 6.495 — 486, 4Mb VGA

COMANCHE 3  CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA

COMMAND ACES OF THE DEEP  OFERTA CD 2.995

DARKLIGHT CONFLICT  CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA

F/A 18 HORNET  CD 7.495 — Pent, 8Mb SVGA

F-15 STRIKE EAGLE II  OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA

F-16 FIGHTING FALCON  CD 7.995 — 486, 16Mb SVGA

F-19 STEALTH FIGHTER  OFERTA CD 1.495 — 486, 4Mb SVGA

F-22 LIGHTNING II  CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA

FIGHTERS ANTHOLOGY  CD 7.495

FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM)  CD 3.995

FLIGHT SIMULATOR 98  CD 8.990

HIND  CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA

IF 22 RAPTOR  CD 7.990

I WAR  CD 7.495

JOINT STRIKER FIGHTER  CD 7.495

LONGBOW 2  CD CONS.

M1 TANK PLATOON  OFERTA CD 1.495 — 286, 1Mb VGA

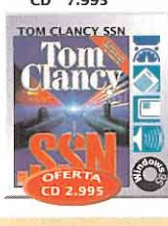
PRO-PILOT  CD 5.995

RED BARON  OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb VGA

RED BARON II  CD 5.475

RED GHOST  CD 4.995 — 486, 8Mb SVGA

SABRE ACE  CD 4.895

SAIL 2000  CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA

SILENT HUNTER  CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA

SILENT THUNDER  OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA

STAR CONTROL 3  OFERTA CD 1.295 — 486, 8Mb SVGA

STAR CRUSADER  OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

STAR TREK STARFLEET ACADEMY  CD 7.495

SU-27 FLANKER CD CONS. — 486, 4Mb VGA

SUPER EF 2000 OFERTA CD 2.990

THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA

TIE FIGHTER OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb VGA

TOM CLANCY SSN OFERTA CD 2.995

US NAVY FIGHTERS 97 CD 7.495

WING COMMANDER PROPHECY CD 8.495

X-WING OFERTA CD 2.495 — 386, 4 Mb VGA

X-WING VS TIE FIGHTER CD 7.990

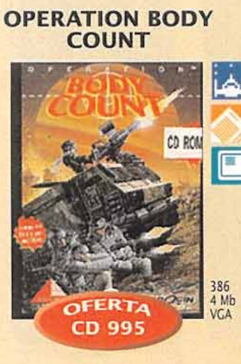
superofertas

GRID RUN



OFERTA CD 995

OPERATION BODY COUNT



OFERTA CD 995 — 386 4 Mb VGA

SHANGAI II



OFERTA PC 495 — 386 4Mb, VGA

SHATTERED STEEL



OFERTA CD 995 — 486 8Mb, SVGA

STARFIGHTER 3000



OFERTA CD 1.995 — 386 2 Mb VGA

ZOOL



OFERTA CD 995 — 386 2 Mb VGA

AMPLIACIONES OCULARES

Ante el inminente lanzamiento de las tarjetas aceleradoras que llevan incluidas el chip Voodoo II, y con las que, según dicen, los juegos que las admitan podrán alcanzar velocidades de más de 100 frames por segundo, no nos queda más que pararnos un momento y reflexionar:

El ojo humano puede captar como máximo 24 frames por segundo, es decir, casi la cuarta parte de lo que los juegos pueden conseguir. ¿Qué harán al respecto las compañías programadoras y creadoras de hardware? ¿Tal vez diseñar un hardware para que nos pongamos en la cabeza y así nos funcione la vista cuatro veces más rápido? ¿Será el comienzo de la cibertecnología? Y Johnny Mnemonic, ¿qué opinará de todo esto?

¿Cuántas...

veces tendremos que repetirle a algunas distribuidoras, que por ahorrarse unas pesetas y no traer un juego a España, no sólo están contribuyendo a su mala imagen, sino también al descontento general del público?

Qué...

ha pasado con el juego «Queen: The Eye» que tan acabado parecía que estaba y se está retrasando demasiado?

Cuál...

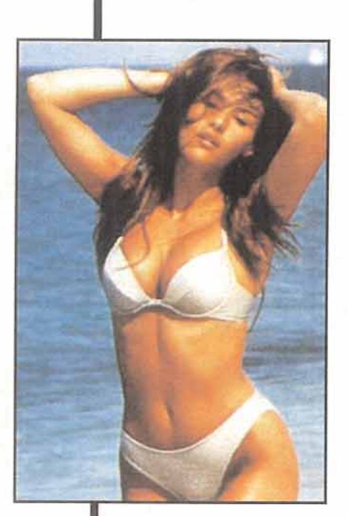
será el índice de éxito de «Sole Survivor» en nuestro país, siendo uno de los primeros juegos exclusivamente on-line?

Cuándo...?

prodremos disfrutar de lo lindo de las anunciadas películas basadas en los juegos «Doom» y «Tomb Raider»?

¿SABÍAS QUE...?

Rhona Mitra, la despampanante modelo que en un principio se creía que iba a encarnar a nuestra idolatrada Lara Croft en el filme que se va a rodar, basado en el juego «Tomb Raider», ha sido sustituida días antes de comenzar el rodaje por otra modelo y actriz, francesita ella, llamada Vanessa Demouy. Todos los que conociérais de vista a Rhona Mitra, no debéis preocuparos, pues la tal Vanessa es tanto o más guapa que la anterior.



Lo mejor del mes

A partir de ya podéis acceder todos libremente al nuevo magazine virtual de Hobby Press. Micromanía Online aparece en la red de redes, para ofreceros información puntual sobre el mundo de los juegos, con demos, pantallas, noticias, fotografías y un fórum en el que podréis participar respondiendo alguna pregunta o planteando alguna nueva.
Si queréis visitar Micromanía Online, la dirección que deberéis introducir en vuestro navegador es la siguiente:
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA

AVALANCHA TRIDIMENSIONAL

En ésta, que es vuestra redacción, cada mes experimentamos situaciones divertidas, curiosas o sorprendentes que no queremos dejar de compartir con vosotros.
Tras un meticuloso recuento y lectura del correo que nos mandáis, hemos llegado a la conclusión de que el tema que más interesa estos días es el de las tarjetas aceleradoras. ¿Cómo funcionan?, ¿cuál es mejor?, ¿qué juego aprovecha sus ventajas mejor?, ¿hay problemas de incompatibilidad?, ¿qué precios tienen?... y cientos de preguntas más que a pesar de que tratamos de contestar tan rápido como podemos, nos desbordan. Os podemos decir que en una relación de diez cartas, al menos ocho, contienen alguna pregunta referente al dicho hardware.

Humor *por Ventura y Nieto*



HACE 10 AÑOS

El número 35 le dio portada a uno de los mejores juegos a nivel gráfico que salieron para Spectrum: «Black Lamp». También hablábamos de títulos como «Rolling Thunder», conversión de la recreativa y la segunda parte de «Arkanoid».

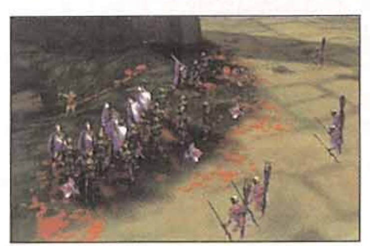


BUSCA LAS DIFERENCIAS

Casi de manera contemporánea, han aparecido dos títulos que guardan más de una relación, lo que puede provocar que la lucha en la lista de los más vendidos. Nos referimos a «Myth» y «Warhammer: Dark Omen», y éstas son las coincidencias más sobresalientes:

- ***Ambos pertenecen al género de la estrategia en tiempo real.***
- ***Están ambientados en un mundo medieval, pseudofantástico, en el que la amenaza principal son los muertos vivientes.***
- ***La acción se controla casi exclusivamente con el ratón.***
- ***Están optimizados para funcionar en colaboración con las tarjetas aceleradoras 3D, con lo que su calidad gráfica es enorme.***
- ***En «Dark Omen» podemos rotar 360º y en «Myth»... también.***
- ***Lo mismo ocurre con el zoom, opción disponible en los dos.***
- ***Ambos tienen un modo de campaña en el que las batallas están interrelacionadas.***
- ***Cómo no, el modo multijugador no podía faltar en los dos.***





Éste es el ejemplo que hemos escogido por ser uno de los más exagerados, y por lo actual de sus protagonistas, pero, por mucho que nos pese, esta situación se repite más veces de las que quisiéramos en el mercado actual.

¡Les dejamos ganar!

El pasado 25 de Febrero, y como os anunciamos a bombo y platillo, se desarrolló la apoteósica batalla entre Micromanía y Team 17, por ver quién ostentaba el título de mejor guerrero gusanil en «Worms 2».

Días antes, los e-mail no cesaban de llegar, bombardeándonos con amenazas, jocosos comentarios y risas socarronas, diciendo más o menos que iban a pasar por encima de nosotros, al igual que lo hicieron con unos compañeros finlandeses del sector...

El susodicho día llegó y, tras casi tres cuartos de hora de problemas técnicos que nos imposibilitaban la conexión, conseguimos acceder al chat donde nos esperaban.

Al final, se decidió que los combates se disputarían entre dos equipos de cuatro gusanos, al mejor de cinco, es decir, que cuando uno llegase a tres puntos, se declararía vencedor.

En la primera partida consiguieron vencernos, aunque sólamente les quedó un gusano con menos de veinte puntos de vida, gracias a una granada que entró milagrosamente por un estrecho hueco.

La segunda, sirvió para que subiese un punto a nuestro marcador, poniendo así la cosa en empate.

A estas alturas, los señores de Team 17 habían descubierto que los Micromaniacos éramos un hueso duro de roer, por lo que quisieron dejar las cosas así, consiguiendo quejas por nuestra parte, por lo que tuvieron que continuar.

Al ver que un equipo de redactores, consagrados al mundo del juego, eso sí, iban a derrotarles, comenzaron a rogar que les dejásemos ganar, que es iba el empleo...

–¿Cómo vamos a perder los que hemos programado el juego?

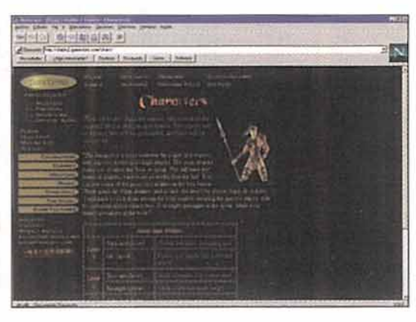
–¡Por favor!, ¡dejadnos ganar!

Tal vez por lástima, o porque tenemos nuestro corazoncito, el subconsciente nos traicionó y empezamos a jugar de manera desastrosa, y la batalla terminó con un ridículo 3-1 a su favor.

A pesar de todo eso, el resultado no pudo ser mejor, Team 17 y Micromanía quedaron como estupendos amigos y, bajo la promesa de volver a enfrentarse, nos despedimos de todos ellos.

Un final agridulce, que demuestra una vez más que a pesar de vivir pegados a un ordenador, los redactores de Micromanía somos humanos y tenemos sentimientos...

LA WEB DEL MES



Inauguramos un nuevo espacio dedicado a las diferentes páginas Web que existen. Este mes se lleva nuestro galardón una de las páginas más completas que hay sobre el inminente producto de Blizzard, «Diablo II». Por un lado, en la misma web, podremos encontrar todas las pantallas que hay por ahora, desde las primeras que se realizaron, hasta las más actuales, de forma que podemos ver el desarrollo del programa. Después, hay un apartado FAQ, donde podremos descubrir las curiosidades y situaciones extrañas o dignas de mención que se están dando en el proceso, datos acerca de los nuevos personajes, enemigos, escenarios, gráficos, sonidos y técnicos en general, rumores que pueden ser verídicos o no, posibilidad de aportar nuestra opinión, ficheros para «Diablo» y «Hellfire» y muchísimos links a páginas que encierran el mismo tema.

La dirección es: **http://diablo2.gamestats.com/**

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
BALLS OF STEEL	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/100	16 MB	12 MB.	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
CROC	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	100 - 180 MB.	SVGA	DOBLE	TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	NO	ACEL. 3D
FIGHTING FORCE	CD(WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	65 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	ACEL 3D
FLYING CORPS GOLD	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT., TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
JAZZ JACKRABBIT 2	CD(WIN95,DOS)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB (32 MB RECOM.)	30 MB.	SVGA	DOBLE	TECL., JOY.	SB	MODEM, RED, INTER.	-------------------
LONGBOW 2	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	420 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT., TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	TODAS	ACEL. 3D
MAXIMUM FORCE	CD(WIN95,DOS)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	50 MB.	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	SB	NO	-------------------
MYTH: THE FALLEN LORDS	CD (WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	85 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL.	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
POWERBOAT RACING	CD(WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	70 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	ACEL. 3D
REDLINE RACER	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUMII AGP	16 MB (32 MB RECOM)	57 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT., TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	TODAS	ACEL. 3D
RISING LANDS	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB (32 MB RECOM)		SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	COMP. DIRECTX	MOD., RED, SERIE, INT.	-------------------
SABRE ACE	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM 133	16 MB (32 MB RECOM.)	58 MB	SVGA	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	ACEL 3D
SEGA TOURING CAR	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM MMX	16 MB (32 MB RECOM.)	90 MB	SVGA	CUÁDRUP	RAT., TECL., JOY.	COMP. DIRECTX	RED	DIRECTX 5.0
SIGN OF THE SUN	CD(WIN95,DOS)	486DX2/66	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	92 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	SB	NO	-------------------
TAKERU	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.	10 MB.	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	NO	QUICKTIME
TEST DRIVE 4	CD(WIN95)	486DX4/100	PENTIUM MMX	16 MB (32 MB RECOM.)	0 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL.	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, INTER.	DIRECTX 5.0
VIRTUAL CHESS 2	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB (16 RECOM.)	5 MB	SVGA	DOBLE	TECL., JOY., PAD.	DIRECTX COMP.	NO	DIRECTX
WARLORDS III	CD(WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	95 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	DIRECTX COMP.	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
WING COMMANDER: PROPHECY	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM)	120 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT., TECL., JOY.	DIRECTX COMP.	NO	ACEL. 3D
WORLD LEAGUE BASKETBALL	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	70 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT., TECL., JOY.	DIRECTX COMP.	RED	DIRECTX 5.0

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!



SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: <**suscripcion@hobbypress.es**>

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO